「BGⅡ」「スーパーバイク2001」最速レビュー　GeForce 256の3倍の性能を持つGeForce2 Ultraをテスト

2000年12月1日発行(毎月1回1日発行)　第3巻第12号通巻30号　1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

12
DECEMBER 2000
No.030
月刊プレイオンライン

全RPGファン必見!!　ULTIMA ONLINEに続く衝撃

次世代オンラインRPG ORIGINのすべて

特集

Windows Meを使って
ゲーム環境を再構築

DIABLO Ⅱやセガラリー2にも出没
有名人のゲームライフ

あの興奮が再び蘇る
レトロゲームのススメ

初心者歓迎

今から始める
3大オンラインRPG

DIAⅡ　UO　EQ

ビッグタイトル高密度攻略

Combat Flight Simulator 2
アプサラス
Age of Empires Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰

付録CD-ROM

HITMAN:CODENAME 47
NO ONE LIVES FOREVER
CARMAGEDDON TDR 2000
MANKIND (Vibes社による特典付き)
DELTA FORCE:LAND WARRIOR
V-RALLY 2、エアロダンシングFなど
じっくり遊べる最新ゲームの体験版を多数収録

DIABLOⅡ、EVERQUESTの
拡張パックが登場

ヨーロッパ最大のゲームショー
ECTSリポート

超エロティックで刺激度200%のピンボールシミュレーション！
セクシーピンボールゲーム
Lula
Pinball
ルーラの♥セクシーピンボール
気持ちいいこと…しよ♥
Photo Shooting
金髪美女ルーラを脱がし、怪しげな照明を設置し、アクセサリーを揃えて大胆ポーズを撮っちゃおう！
Space Brothel
ファッションクラブ・スペーストラベルで超最高に楽しいムフフなイベントを満喫！
Lula Lover
貴方とルーラは恋人同士！好きな事を何でもできちゃうぞ！
Playbar
ここはアダルティックな極楽パーク！美女がうねるシーンを写真で撮りまくる！フェロモンゲージはスパーク寸前！
Come on! HONEY
Coming Soon
Windows95/98
日本語マニュアル付
※使用上のご注意！※
このソフトウェアにはちょっぴり過激な大人向きな画像・映像が含まれています！
非常に残念ではありますが18歳未満の方は18歳以上になってからお楽しみ下さい！
18歳以上推奨
"CDV Software Entertainment AG. All rights reserved.
"CDV", the CDV logo and Lula Flipper are trademarks of CDV Software Entertainment AG.
All other trademarks are the property of their respective companies."

cdvが放つ、2000年最強のWAR GAME！上陸迫る！
1つのシナリオで1,000ものユニットが登場！
Windows95/98 日本語版
2000年11月
発売予定
MAP上の橋、家、砦など、すべて破壊可能！
ロシア、ドイツ、フランス、アメリカ、イギリスと他国にわたるミッション！
マルチプレイで最高12人及び4つのチームで対戦が可能！
サドンストライク
SUDDEN STRIKE
リアルタイムストラテジー＆タクティクスウォーゲーム
ノートPCでもOK
cdv
FIREGLOW
"CDV Software Entertainment AG. All rights reserved.
"CDV", the CDV logo and Sudden Strike are trademarks of CDV Software Entertainment AG.
All other trademarks are the property of their respective companies."
株式会社ズー
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
URL:http://www.zoo.co.jp
URL:http://www.m3e.co.jp
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
夢中になると、時間なんて忘れちゃう。
9/1より値下げでますますおトク!
フレッツ・ISDNを使うなら
ベーシックプランがおすすめ!
24時間使い放題、1,950円/月。
ベーシックプラン 月額1,950円 24時間使い放題 入会金無料 フレッツ・ISDN対応
※フレッツ・ISDNはNTT地域会社の提供するISDN通話料定額制サービスです。
バリュープラン 月額1,300円 朝から晩まで使い放題 入会金無料
※22:00～5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。
◎モバイルプラン:月額980円/モバイルユースに最適・入会金無料
※詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。
通話料込みのまるごとプランも選べます。1秒毎の課金計算だから、ムダなくおトク!!
「まるごと 1」 1時間まで400円/月額
値下げ 「まるごと 5」 5時間まで1,400円/月額
値下げ 「まるごと 10」 10時間まで2,350円/月額
NEW 「まるごと 20」 20時間まで4,700円/月額
※上記時間を超過の場合、10円/分がかかります。
大容量回線で、スイスイつながる。日本テレコムならではの大容量回線(東京～大阪2,400Mb/s)だから、インターネットに高速アクセス。アクセスポイントも全国主要175都市に設置され、今後さらに増強予定です。
サポート体制&コンテンツも充実。困ったときは、通話料無料のODNサポートセンターへ。専門のスタッフがさまざまな質問・トラブルを解決します。また、ODNにはコンテンツもいっぱい。ネットショッピングや占い、ゲーム、チャットなど盛り沢山です。
入会は本誌付録CD-ROMで簡単ラクラク。
＊ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。＊記載の価格は消費税別
＊記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。 ＊「電話代」:インターネット接続時の「通話料」
インターネットは日本テレコム
ODN
Open Data Network
プーさんメールを楽しめるのはODNだけだよ。
プーさんメール
© Disney
あなたのパソコンにプーさんがやってくる。
くまのプーさんがメールソフトになって新登場!
●お問い合わせは:ODNサポートセンター 0088-86 (ODNサービス案内・無料) 0088-85 (ODN接続サポート・無料)
9:00～21:00(平日)9:00～18:00(土・日・祝祭日)
<FAX>0088-22-8850(24時間無料着信)<E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)
詳しくは、ODNホームページへhttp://www.odn.ne.jp/
OK! 市外も、国際も、インターネットも、携帯も、日本テレコム。
0088
0041
日本テレコム
J-PHONE
ODN

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。

最新のCD売上げ・レンタルランキングを毎週速報!!

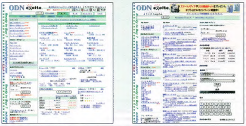
「Ranking Data」

ランキング通のあなたにおすすめなのが、ツタヤレコードチェーンのCD売上げ・レンタルランキングを毎週伝えてくれる「Ranking Data」のコーナー。CD総合・邦楽・洋楽・シングル ベスト5に加え、詳細ページではベスト20位まで知ることができます。

検索や最新ニュース、チャンネル、チャットなど盛り沢山

「ODNエキサイト」

ODNは、新しいインターネット情報提供サービス。検索サービスや最新ニュース、チャンネル、チャットなど豊富なサービスを用意。「マイODNエキサイト」に登録すると、トップページに表示する項目を指定できます。



12の質問の回答すべてが一致した男女をマッチング

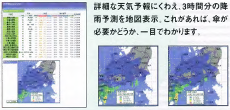
「ODN 赤い糸をさがせ」

この世の中には自分と同じ趣味や嗜好を持った相手がきっといるはず。そんな赤い糸で結ばれたような二人を引き合わせてくれる新企画。使い方はとても簡単、12の質問に答えていくだけ。すべてにマッチした相手がいると、翌日にメールが届きます。

おでかけ前のお天気チェック!3時間後の降雨状況までわかる

「ODN Weather Radar」

ODN Weather Radarは、天気予報とはひと味違ったウェザーエンターテイメント。ODNトップページの都市をクリックすれば、各エリアの詳細な天気予報にくわえ、3時間分の降雨予測を地図表示。これがあれば、傘が必要かどうか、一目でわかります。



本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。 *32MB以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

スタート

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。

*ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。

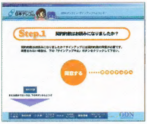
④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。

⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。

*ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]



接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。

③[STEP3 お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※

④[STEP4 アクセスポイントの選択]

バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。

⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。

⑥[STEP5 必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
*お支払い方法によって入力画面は異なります。
*お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
*ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。
オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

⑦[STEP6 入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
*複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。

⑧[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
*この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
*ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。
*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

●ご不明な点は **ODNサポートセンター**

フリーコール **0088-85** (ODN接続サポート・無料)

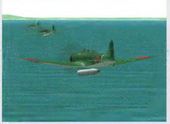
フリーコール **0088-86** (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

Play Online

特集1

Combat Flight Simulator 2: WWⅡ Pacific Theater　076



太平洋戦線を舞台にした本格的なフライトシミュレーター「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」が間もなく発売される。空母を絡めたさまざまなミッションは、ヨーロッパ戦線を扱った前作とは大きく異なって、新鮮な気持ちでプレイできる。前作からの変更点や登場する機体の性能、大幅に強化されたミッションビルダの機能など、この大作を存分に楽しむための知識をいち早くお伝えしよう。

アプサラス　086

前号では最初のダンジョン"魂の森"の攻略情報を紹介したので、今回は2番目のダンジョン"光風の草原"を取り上げる。そのほか、シングルプレイのみで楽しめるクエストやユニークアイテムの情報も紹介する。

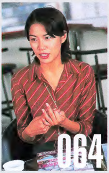
Age of Empires Ⅱ 拡張パック:覇者たちの光陰

082

3回目の特集となる今回は、史実に基づいたキャンペーンシナリオの攻略に加えて、マルチプレイで役立つ新文明の有効な基本戦術を解説する。

特別企画

DIABLO Ⅱやセガラリー2にも出没
有名人のゲームライフ



064

この特別企画では、ゲーム好きで知られる有名人4人(ピエール瀧、奥山佳恵、浅草キッド)に、どんなゲームライフを送っているのか、さらにどのようなネットワークゲームを楽しんでいるのかについて、お話を伺ってきた。もしかしたら、あなたがプレイしているネットワークゲームにも、有名人が参加しているかもしれない。

初心者歓迎　定番タイトルを入手せよ!
今から始める3大RPG　058

12
December 2000

オンラインRPGに興味はあるが、難しそうでなかなか始められないという読者も多いことだろう。この企画では、オンラインRPGの代表的な作品「DIABLO Ⅱ」「ULTIMA ONLINE」「EVERQUEST」の3タイトルに焦点を当てて、比較しながら紹介していく。それぞれの特徴やプレイスタイルの違いなど、各タイトルの全体像が浮き彫りになるように分かりやすく解説しているので、これからオンラインRPGを始める人は、ぜひ参考にしてほしい。

DIABLO Ⅱ COMPLETE GUIDE

068

今回は、「DIABLO Ⅱ」で新たに登場したセットアイテムについて詳しく解説する。また、数ヵ月にわたって掲載した徹底攻略の締めくくりとして、これまでに得られた周辺事情を交えながら、2000年最大の話題作を再評価する。

走る楽しみを知ろう
レーシングゲームのプレイングガイド

094

速く走ることだけがレーシングゲームの面白さではない。車の性能を限界まで引き出した時や、難易度の高いコースをうまくクリアできた時の興奮は、ほかのゲームでは味わえない。ここでは、さまざまなシチュエーションを例にとり、レーシングゲームの真の魅力を紹介していこう。レーシングゲーム未体験の読者は、熱いレースに参入するきっかけにしてほしい。さらに、東京ゲームショウで得た「COLIN McRAE RALLY 2.0」の情報も速報でお伝えする。

あの興奮が再び蘇る
レトロゲームのススメ　054

懐かしの傑作をプレイしよう! 多くのプレイヤーに熱狂的に支持された名作ゲームが、最近になって復刻されるケースが増えてきている。そんな中から、各ジャンルを代表する元祖的な作品をピックアップし、その魅力を紹介しよう。この記事を通して、ゲーム本来の面白さを感じ取ってもらいたい。

CONTENTS

ニュース

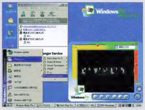
018 Play Online NEWS Summary
●「DIABLO Ⅱ」と「EVERQUEST」の拡張パックの最新情報を入手！
●開発者に聞いた次世代オンラインRPGの全容 ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN
●マイクロソフト「Train Simulator」の国内発売が決定！

国内外の売れ行きが一目で分かる
038 パソコンゲーム売上げランキング
040 ソフトウェアリリーススケジュール

特集2

Windows Meを使って ゲーム環境を再構築しよう 100

Windows 95／98はゲーム用途に欠かせないOSだが、このWindows 9xの最新バージョンWindows Meが2000年9月に発売された。同OSは最新ハードウェアを新たにサポートすると共に、インターネットやLANへの接続機能を強化して、ネットワークゲームとの親和性が大幅に強化されている。これからゲーム用マシンの導入を考えているゲーマーは、この記事を参考にしてWindows Meベースのシステムを構築しよう。



ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 045
BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN
スーパーバイク2001 Featuring ミレニアムラウンド
WIZARDS&WORRIORS
ベストプレープロ野球'00
RAINBOW SIX:COVERT OPS ESSENTIALS
シムピープル ハッピーライフ！データセット

その他

017 付録CD-ROMハイライト
074 第3回Network Game of the Year 投票開始!!
114 バックナンバーと定期購読のお知らせ
130 読者プレゼント GeForce2 MXなど豪華プレゼントを用意!!
138 付録CD-ROMの使い方
146 次号予告・広告索引

連載

037 杉山淳一のインサイドトーク
042 Play Online Spotlight Review
ベータテスト最速レポート
044 エランシア
090 ただで遊べるネットワークゲーム
VIDEOCARD MANIAX
092 460MHzの高速メモリーを搭載したGeForce2 Ultraの性能テスト
MSN Gaming Zone定点観測
106 Midtown Madness 2プレビュー
EVERQUEST定点観測
110 Norrathの街角から
Play Online Entertainment
115 ネットワーク機能を使った打モモの遊び方
OVER THE 100fps
116 新命令SSE2をサポートするPentium 4の仕様が判明
KOW'S PRESENTS
118 MASCHINEN KRIEGER
120 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
Play Online Entertainment
121 コンピューターRPGの始祖WIZARDRYシリーズの魅力
フライトシミュレーター定点観測
122 VIRTUAL FLIGHT CONTROL
3Dシューティング定点観測
124 3Dシューティングの名作を再現したCLASSIC QUAKE ARENA
難解最終ステージ徹底攻略
126 メサイヤ
CONSOLE ONLINE
128 エアロダンシングF、ルーンジェイド
132 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
134 いかさま野郎 チートコマンダー
136 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
141 Play Online Mac館
142 Play Online SQUARE
144 21世紀に残したい名作ゲーム回顧録
145 10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

BLIZZARD ENTERTAINMENT
世界中を震撼させた英語版発売から2ヶ月・・・
ついに待望の日本語版発売が決定！
『DIABLO™ II』日本語版　価格 9,800円（税別）
NOW ON SALE！
DIABLO II™
日本語版
Windows 2000/98/95/NT
& Macintosh
Diablo™ II
©2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo, Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Havas Interactive, Inc., and/or its wholly owned subsidiaries in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.
CAPCOM®
開発元:ブリザード・エンタテインメント　発売元:株式会社カプコン

懐かしの名作が、アーケード完全移植で待望の復活！

ディグダグ
2,000円

パックマン
2,000円

バブルボブル
2,000円

遊び応え十分！シミュレーションゲームの秀作を厳選！！

銀河英雄伝説V grand
3,600円

銀河英雄伝説ⅢSP
2,000円

天下統一～乱世の覇者～
2,000円

迫り来るゾンビを打ち倒せ！
3Dホラーガンシューティング

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
2,000円

お昼休みのお供といえばこれ！
頭の体操でリフレッシュ!!

上海・ドラゴンズアイ
2,000円

世界で最も有名なパズルゲーム
テトリスが新しくなって登場！

ザ ネクストテトリス
2,000円

ディグダグ © 1980,2000 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED / パックマン © 1980,2000 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED / バブルボブル TAITO CORPORATION 1986,2000
銀河英雄伝説V grand © 1998 田中芳樹・TKKW © 1998 BOTHTEC ORIGINAL MECHANIC DESIGN © 1998 加藤直之
銀河英雄伝説ⅢSP ©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム ©1999 田中芳樹・TKKW ©1999 BOTHTEC ©1999 Micro Vision ORIGINAL MECHANIC DESIGN 加藤直之
天下統一 ～乱世の覇者～ ©1992-1997 黒田幸弘・ミューズソフト株式会社 ©199-1997 SystemSoft Corporation / ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド © SEGA ENTERPRISES.LTD., 1996,1998
上海・ドラゴンズアイ Activision and Shanghai are registered trademarks of Activision, Inc.©1990-2000 Activision, Inc. All rights reserved.All other trademarks and trade names are the properties oftheir respective owners.
ザ ネクストテトリス Tetris®; © Elorg 1987 The Next Tetris™; © Elorg 1999 Tetris Logo by Roger Dean;
© The Tetris Company 1997 All Rights Reserved Original Concept & Design by Alexey Pajitnov Tetris® and The Next Tetris™licensed to The Tetris Company and sublicensed to Bullet-Proof Software, Inc.

商品に関するお問い合わせ先 株式会社メディアカイト 〒141-0022 東京都品川区東五反田2-2-14 第2岩崎ビル2F TEL 03-5449-2581 メディアカイトホームページ http://www.media-kite.co.jp

MediaKite

ASCII

采配の妙にひたるか、勝負の厳しさに泣くか。全ては監督のウデしだいだ!!

『ベストプレープロ野球'00』は、プレーヤーが12球団のいずれかの監督になり、チームを優勝へと導いていくシミュレーション野球ゲーム。しかしアクションは一切なし。状況にあわせて的確な采配をふるい、めさすはリーグ優勝、そして日本一!パワーアップした通信対戦、より詳しくなった記録やデータなど新機能満載。だからなかなか勝てない、でもやめられない。ああ、監督の仕事はオモロクルシイ… プロ野球2000年の最新データを搭載し、ネットワーク対戦も絶好調。さあ、いよいよペナント開幕です!

- 2000年最新データ搭載で日本シリーズも予想可能?!
- インターネットで12人まで対戦可能!
- オリジナルチームの作成、対戦可能!

●Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

ベスプレ対応USBマウス
「アスキーテンキーマウスUSB(仮称)」
2000年冬発売予定
価格未定

(社)日本野球機構／フランチャイズ11球場公認　©2000 パリティビット©2000 ASCII Corporation　株式会社パリティビット

好評発売中 9,500円(税別)

Windows95/98/2000/NT4.0対応

リニューアルオープン▶http://www.asciirocket.com

株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10

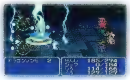
攻撃ヘリ部隊に告ぐ。敵を殲滅せよ。
GUNSHIP III
ガンシップ III
完全日本語版
11.17. ON SALE
Windows®95/98 ¥8,800(税別)
最新の攻撃ヘリを操り、
敵を掃射しながら低空を駆け抜けろ。
リアリティ溢れるキャンペーン、どちらをプレイするかは君次第だ。
兵装システム、効果音、敵設定、地形描写、通信などを詳細に再現。
本物を忠実に再現した８５種類の兵器。地上車両も１１４種類登場。
シングルプレイの他、マルチプレイヤーによる対戦／協力プレイもサポート。
© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. MicroProse is a trademark of Hasbro. All other trademarks are the property of their respective holders.
MQ MEDIAQUEST
株式会社マイビック http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3629 (祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30)
■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。
MICROPROSE
BINK VIDEO
HASBRO Interactive

WonderSwan Color

原点は進化する。

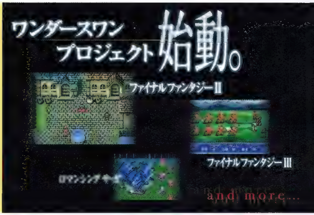
FINAL FANTASY™

ファイナルファンタジー



2000年12月9日発売予定 価格4,800円(税別)
特製ワンダースワンカラー本体同梱版 同時発売 価格9,999円(税別)

©1987,2000 スクウェア



"(WonderSwanマーク)"及びWonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの登録商標です。

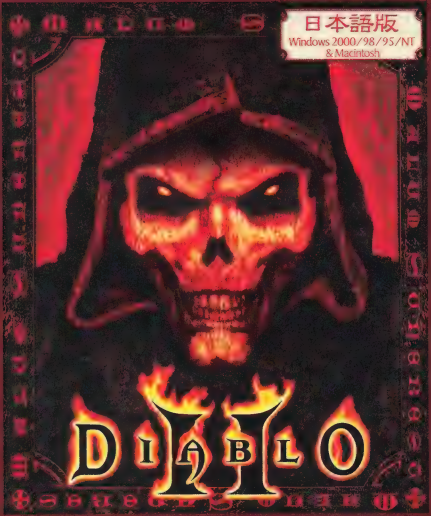
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェアユーザーサポート PHONE:03-5496-7117(月～金 11:00～19:00 祝祭日は除く)

SQUARESOFT
http://www playonline.com

P&A
www.panda.co.jp
HEAVY METAL
FAKK 2
ritual
entertainment
GATHERING
www.godgames.com
PCゲーム史上最高にSEXYな
キャラ： Julie登場！
数々の武器を手に
カルトで不思議な
世界を所狭しと暴れまくる！
バイオレンスとエロスの華麗なる饗宴！
ヘビーメタル ファック2
（株）P&A
東京都立川市曙町2-10-1
ふどうやビル4F
Tel: 042-525-9501 Fax: 042-525-9502
Heavy Metal is Copyright © 2000,and a registered trademark of Metal Mammoth Inc. All rights reserved. F.A.K.K.2 is Copyright © 2000,and a trademark of Kevin B. Eastman. All rights reserved. The Ritual Entertainment logo is a trademark of Ritual Entertainment. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2000 Gathering of Developers, Inc. All rights reserved.
◆発売日：10月20日 ◆定価：¥8,800（税別）

DigiCube
PC
さっき、コンビニで、悪魔の視線を感じませんでしたか。

http://www.digicube.co.jp/
DigiCube



あのネットゲームの最新版は、
コンビニでGET!!
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

「ディアブロ II」
日本語版

Win98/95/NT4SP5/2000/ME·Mac版 好評発売中
コンビニ特価 8,330円

世界中のゲームファンを震撼させている「ディアブロ II」に待望の日本語版が、ついに登場。進化したゲームシステムや、最大8人まで同時プレイが楽しめる「Battle.net」システムなど、英語版の機能と魅力はそのまま!!アイテムやコマンドの説明はもちろんメッセージウィンドウに至るまで、ゲーム内容表示の完全日本語化を実現。ワールドワイドなゲーム展開を待望するキミに、期待の一本。

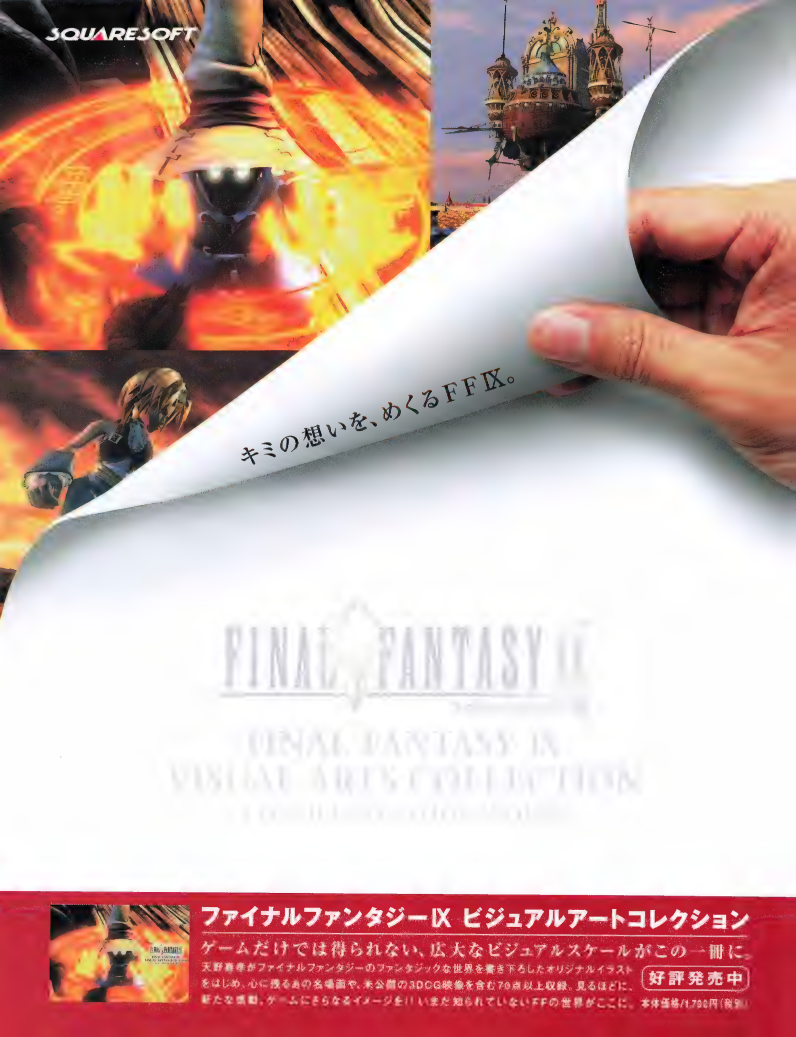
DIABLO II 日本語版 ©2000 by Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo is a trademark and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Havas Interactive, Inc. in the U.S. and/or other countries. 開発元：ブリザード・エンタテインメント

急げコンビニ！あのPCソフトが待っている。

BLIZZARD ENTERTAINMENT

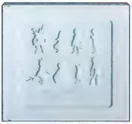
発売元：(株)デジキューブ 東京都渋谷区広尾1-13-7 恵比寿イーストビル 03-3444-5481
■表示価格は税別となります。■ソフトの内容および発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。

CAPCOM


SQUARESOFT
キミの想いを、めくるFF IX。
FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX ビジュアルアートコレクション
ゲームだけでは得られない、広大なビジュアルスケールがこの一冊に。
天野喜孝がファイナルファンタジーのファンタジックな世界を書き下ろしたオリジナルイラストをはじめ、心に残るあの名場面や、未公開の3DCG映像を含む70点以上収録。見るほどに、新たな感動、ゲームにさらなるイメージを!! いまだ知られていないFFの世界がここに。
好評発売中
本体価格/1,700円(税別)

DigiCube

キレ味、手ごたえ、さらに充実デジキューブ。



ファイナルファンタジーⅨ オリジナル・サウンドトラック／植松伸夫

好評発売中

価格/3,689円(税別)　SSCX 10043～6(4枚組)

○ファンタジックなFFの世界が、そのままCD4枚に凝縮。○名曲「Melodies Of Life」を含む、植松伸夫プロデュースによるゲーム音源110曲を収録。○天野喜孝イラストカード集+「Melodies Of Life」メロディー譜付き。

ファイナルファンタジーで遊んでみませんか？

好評発売中　本体価格/800円(税別)

○FF大ヒットの理由やゲームを取り巻くさまざまな環境を丸裸にする。○FFの世界観、シリーズ進化の系譜など魅力がぎっしり。○「マンガでHow to! ファイナルファンタジー」や「チャートでわかる! クイズ別遊び方診断」など遊び方いろいろ。

ファイナルファンタジーⅨ ポストカードブック

好評発売中　本体価格/1,000円(税別)

○天野喜孝オリジナルイラストや3DCGがポストカードになって登場。○ファイナルファンタジーの繊細で、幻想的な世界観をよりリアルに表現。○巻末には設定資料も付いてお楽しみ度UP!!

スクウェア メモリーカード データコレクション(仮称)

11月中旬発売予定　本体価格/1,600円(税別)

○TOBAL No.1からパラサイト・イヴ2までのスクウェアPSタイトルに完全対応。○ゲームライフに新たな活力を注ぐ全143データを収録。ラストバトル直前データ(ファイナルファンタジーⅧ)や、最強装備スタートデータ(パラサイト・イヴ2)、全必殺技全習得(聖剣伝説 LEGEND OF MANA)、最終決戦直前(ゼノギアス)など、すぐに楽しめる最強のサポートデータを満載!

公式ガイドブック 打モモで楽しく覚えるタッチタイピング

10月31日発売予定

○PC版タイピング練習ソフト「PostPet TypeLand 打モモ」のガイドブック。
○どうすればタッチタイピングが出来るようになるのか優しく詳しく解説。
○付録の「ホームポジションシート」でローマ字、カナ入力まで覚えちゃおう。
○「打モモ」をさらに楽しく、可愛いキャラクター達といっしょに効率的なタイピングを覚えたい人、自分のペースで焦らず練習したい人、必読です。

ガンダムウォー　勝利の方程式 グランドトーナメント 完全制覇マニュアル

好評発売中　本体価格/1,900円(税別)

○カードファン待望! 究極のマニュアル本が登場!!
○詳細なルール解説をはじめ、フロアルール、デッキ構築、パワーアップ法などプレイヤー必帯の一冊。
○デジキューブオリジナルカードが付いてくる。

プロモカード「ザクⅡ(黒い三連星 ガイア機)」付き

©2000 スクウェア コンピュータグラフィックス ムービー:©2000スクウェア/スクウェアヴィジュアルワークス
©2000 DigiCube PostPet™ ©1996-2000 Sony Communication Network Corporation　PostPetはソニー・コミュニケーションネットワーク株式会社の登録商標です。 ©創通エージェンシー・サンライズ

スクウェア＆デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

◎サントラの問い合わせ先は、(株)デジキューブ　03-3444-5906　http://www.digicube.co.jp/
書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765
月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。

ウルティマ オンライン オフィシャルショップ

Ultima™ Online Official Shop

©1999 ORIGIN Systems Inc.

ウルティマオンライン専用サーバー接続料プリペイドクーポン
「ウルティマオンライン ゲームタイム」は、
下記のUOオフィシャルショップでお買い求めいただけます。

北海道
COMP100 満ボルト 北見店
MAX デンコードー 函館店
OA システムプラザ 釧路店
OA システムプラザ 函館店
T・ZONE 札幌 Windows 館
スーパーデンコードー 琴似店
そうご電器 YES 札幌店 5F
そうご電器 YES 旭川店 B1F コンピュータソフト館
そうご電器 YES 滝川店
そうご電器 YES 道東電脳館
そうご電器 YES 登別店
九十九電機 DEPO2 番街店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店

青森県
CompCity 弘前店
OA システムプラザ 八戸店
スーパーデンコードー 八戸本店
スーパーデンコードー 青森西店
パワーデポ 青森店
パワーデポ 八戸店
パワーデポ 弘前店

岩手県
OA システムプラザ 盛岡店
スーパーデンコードー 北上店
デンコードー 盛岡メディア館

宮城県
MAX デンコードー 仙台南店
ヨドバシカメラ 仙台店
ラオックス 仙台店 4F

秋田県
CompCity 秋田店
OA システムプラザ 秋田店

山形県
CompCity 山形店
OA システムプラザ 山形店
スーパーデンコードー 山形北店

福島県
MAX デンコードー 平店
スーパーデンコードー 新白河店
スーパーデンコードー 福島バイパス南店
ラオックス いわき店

茨城県
DIGIXWONDER 牛久店
DIGIXWONDER つくば店 Base2
DIGIXWONDER 東海店
DIGIXWONDER 水戸店
PC DEPOT 土浦グレートセンター

群馬県
デオデオ 高崎店
ヤマダ電機 テックランド コンピュータ本店

埼玉県
PC バイキング 入間店
Sofmap GIGA STORE 大宮店
T・ZONE 所沢店
さくらや 大宮東口駅前店
ラオックス 入間店
ラオックス 春日部コンピュータ館
ラオックス 川越店
ラオックス 北浦和店
ラオックス 熊谷店
ラオックス 南浦和コンピュータ館
PC DEPOT 新座店

千葉県
C-YOU 柏店
COMP100 満ボルト おゆみ野店
COMP100 満ボルト 白井店
COMP100 満ボルト 幕張店
COMP100 満ボルト 松戸店
T・ZONE ららぽーと船橋そごう店
石丸電気 成田ビックワン店
メディアバレー 千葉店
ラオックス 市原店
ラオックス 新成田店
ラオックス 幕張店
ラオックス 茂原店

東京都

江戸川区
COMP100 満ボルト 江戸川店

大田区
PC DEPOT 西馬込店
フリータイム

渋谷区
さくらや 渋谷店
ビックカメラ 渋谷東口店
ビックカメラ 渋谷ハチ公口店

新宿区
T・ZONE 新宿ソリューション館 2F
Sofmap Chicago II
さくらや パソコン・OA 館 B1F
さくらや 新宿東口駅前店 3F
さくらや 新宿西口店
ビックパソコン館 新宿東南口店
ビックパソコン館 新宿東口店
ヨドバシカメラ 新宿西口 OA 館 3F
ヨドバシカメラ 新宿東口グッドギア店

墨田区
ヨドバシカメラ 錦糸町店

千代田区
OVERTOP
Sofmap Chicago 1 号店 2F
Sofmap 14 号店
T・ZONE 本店 3F
石丸電気 ゲームワン
石丸電気 駅前店 B1F
文教堂書店 霞ヶ関店
ヤマギワ ソフト館
ラオックス ザ・コンピュータ GAME 館
ラオックス ザ・デジタル館

台東区
さくらや 御徒町店

豊島区
ビックパソコン館 本店
さくらや 池袋東口店

中野区
Digital Media Shop アルファヴィル

世田谷区
九十九電機 下北沢店

練馬区
PC DEPOT 平和台店
PC DEPOT 練馬高野台店

東京都都下
Murauchi.co.jp (八王子)
PC DEPOT 調布本店
PC DEPOT 花小金井店
PC DEPOT 東府中店
PC バイキング 日野店
Sofmap GIGA STORE 町田店
ヨドバシカメラ 八王子店 4F
ヨドバシカメラ 町田駅前店
ラオックス 昭島店
ラオックス 吉祥寺店
ラオックス 調布コンピュータ館

神奈川県
ComDock 溝の口店
PC DEPOT 港北本店
PC DEPOT 新横浜グレートセンター
PC DEPOT 日吉店
PC DEPOT 東名川崎店
PC DEPOT 大和グレートセンター
PC バイキング 港北店
PC バイキング 相模原店
Sofmap GIGA STORE 横浜店
石丸電気 ヤマギワ 横浜店 マルティメディア館
デオデオ 横浜みなとみらい店
ノジマ 鴨宮店
パソコンショップ コムロード シータ 藤沢店 2F
ビックパソコン館 新横浜店
ビックパソコン館 横浜駅前店
文教堂書店 横浜北山田店
ヨドバシカメラ 京急川崎駅前店
ラオックス ザ・コンピュータ館 厚木
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館 厚木
ラオックス 新秦野店

長野県
PC DEPOT 長野店
ラオックス ヒナタ コンピューター館
ラオックス ヒナタ 須坂店
ラオックス ヒナタ 松本コンピュータ館

新潟県
Sofmap GIGA STORE 新潟店
メディアパワー 青山店

富山県
COMP100 満ボルト 富山店
OA システムプラザ 高岡店

石川県
COMP100 満ボルト 金沢店

福井県
COMP100 満ボルト 福井本店
COMP100 満ボルト 武生店
COMP100 満ボルト 敦賀店

岐阜県
OA システムプラザ 岐阜店
グッドウィル 情報百貨店 岐阜店

静岡県
すみや 静岡本店 パソコンアイランド
すみや ソフト館 3F
すみや パソコンアイランド 伊東店
すみや パソコンアイランド 御殿場店
すみや パソコンアイランド 静岡国吉田店
すみや パソコンアイランド 清水袖師店
すみや パソコンアイランド 沼津店
すみや パソコンアイランド 浜松高台店
すみや パソコンアイランド 浜松西伊場店
すみや パソコンアイランド 浜松宮竹店
すみや パソコンアイランド 富士店
すみや パソコンアイランド 藤枝瀬戸新屋店
すみや パソコンアイランド 三島店
すみや パソコンアイランド 焼津登呂田店

愛知県
CompMart 名古屋店
OA システムプラザ 大須店
OA システムプラザ 知立店
OA システムプラザ 豊橋店
グッドウィル 情報百貨店 本店 3F
グッドウィル 3号店
グッドウィル 西友岡崎店
三洋堂書店 上前津店 3F
デオデオ 岡崎店
パソコンショップ コムロード 上前津店
パソコンショップ コムロード 豊橋店
マイコンテック 名古屋店
ヤマギワソフト ナディアパーク店

三重県
グッドウィル 情報百貨店 四日市店
グッドウィル 津店

京都府
COMP100 満ボルト 舞鶴店
OA システムプラザ 京都店
Sofmap GIGA STORE 京都店

大阪府
OA システムプラザ 大阪本店
Sofmap 6号店
Sofmap 7号店 SAURUS 2F
T・ZONE 大阪梅田店
T・ZONE なんば駅前店
ヤマギワソフト大阪

兵庫県
Sofmap GIGA STORE 神戸ハーバーランド店
J・ZONE 姫路店

鳥取県
デオデオ COMCITY 米子店
デオデオ 鳥取本店

島根県
COMP100 満ボルト 松江店
デオデオ COMCITY 出雲店

岡山県
デオデオ COMCITY 岡山店
デオデオ 倉敷パソコン City

広島県
Sofmap GIGA STORE 広島店
デオデオ 本店 B1F
デオデオ COMCITY 2F
デオデオ COMCITY 福山店
デオデオ 宇品店
デオデオ 東広島店
デオデオ 八木パソコン City
広島そごうパソコン館 T・ZONE

山口県
OA システムプラザ 山口店
デオデオ 岩国店
デオデオ 柳井店
デオデオ 山口店

徳島県
OA システムプラザ 徳島店

香川県
DIGIXWONDER 宇多津店
OA システムプラザ 高松店
デオデオ ゆめタウン高松店

愛媛県
デオデオ 松山店

高知県
OA システムプラザ 高知店
カメラのキタムラ COM 土佐道路店

福岡県
OA システムプラザ 福岡ジークス店
T・ZONE 博多店
デオデオ 曽根パソコン City
ビックパソコン館 天神店

熊本県
デオデオ 熊本本店

大分県
デオデオ 大分光吉店

宮崎県
デオデオ 宮崎店
COMP100 満ボルト 宮崎東店

鹿児島県
鹿児島ベスト電器 鹿児島パソコン館
鹿児島ベスト電器 川内パソコン館
鹿児島ベスト電器 国分パソコン館

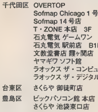
沖縄県
OA システムプラザ 沖縄店

順不同
2000 年 10 月 10 日現在

お近くに UO オフィシャルショップがない場合は、オンライン販売もご利用になれます。オンラインショッピングならびに UO オフィシャルショップに関する詳しい情報は、UO 日本語公式ホームページの右記アドレスでお確かめください。

www.jp.uo.com/gametime.html

国内No1オンラインRPG
UOサーバー接続30日間無料付
ウルティマオンライン
ルネッサンス・エディション
Windows98/95対応 日本語対応版
定価2,980円(税別)好評発売中!



サーバー接続料プレイペイドクーポン
ゲームタイム プレミアム
90日間用 定価:3,980円(税別)

ゲームタイム ジュニア
30日間用 定価:1,980円(税別)

©2000 Electronic Arts Inc. The ORIGIN logo, We create worlds, Ultima, the UO logo, Are You With Us? and Britannia are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. ORIGIN Systems Inc. is an Electronic Arts subsidiary company. Translation software included under license from Systran Software ©2000 Systran Software, Inc. All rights reserved. SYSTRAN is a registered trademark of Systran Software, Inc. in the US and/or other countries. Windows is a trademark or registered trademarks of Microsoft Corporation. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。 ■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社 〒141-8663 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
UOホットライン Tel. 03-5436-6497 (平日11:00〜17:00/祝祭日休み) FAX. 03-5436-6296 (終日受付)

INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/

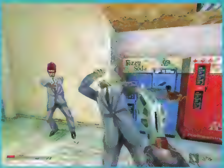
体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

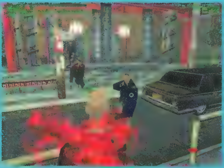
本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

エアロダンシングF

DELTA FORCE:LAND WARRIOR


NO ONE LIVES FOREVER

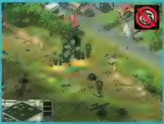
CARMAGEDDON TDR 2000


HITMAN:CODENAME 47

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

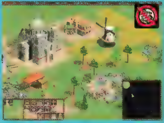
エランシア

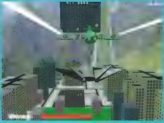
バトル・ブリンガー

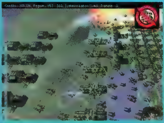

SUDDEN STRIKE

SEARCH AND RESCUE 2

トラフィック・ジャイアント


EUROPEAN WARS:COSSACKS


ZEOS FIGHTERS


MANKIND

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.138からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

ヨーロッパ最大のゲームショー

ECTS 2000に登場した最新作を一挙公開！

2000年9月3～5日までの3日間、ヨーロッパ最大のゲームショー"ECTS"（European Computer Trade Show）がイギリスのロンドンにおいて開催された。これは、今年の冬以降に登場する新作ソフトが数多く出展される大イベントである。ここでは、ECTS 2000に出展されたゲームの中から12タイトルを紹介していく。その前に、ECTS 2000の概要とヨーロッパのゲーム市場の傾向についてリポートしよう。

世界で3番目の規模を誇るヨーロッパ市場

好調な経済に後押しされ、2000年の電子ゲーム産業が6,650億円規模の市場へと膨れ上がることが予想されるヨーロッパにおいて、今回で11回目となるECTS 2000が開催された。PlayStation2の正式発売を間近に控えており、公式発表されたXboxやGAMEBOY ADVANCE、Dreamcast対応ソフト群など、コンソールゲーム機に関する話題が中心となっていた。しかし、そのような中で、パソコンゲーム市場は地道ながらも堅調な成長を続けている。

今回のECTS 2000では、エレクトロニック・アーツやアンフォグラムに加えて、イギリスの最大の販売元であるアイドス・インタラクティブまでもが出展を見合わせていた。開催時期がクリスマス商戦に近いため、多くの商談がすでに終わっているというのが最大の理由とされており、実際に開催の規模は毎年縮小傾向にあるという。

ヨーロッパの開発元が底力を見せている

しかしながら、ヨーロッパの中堅販売元が出展するため、E3（Electronic Entertainment Expo。毎年5月にアメリカで行われる世界最大のゲームショー）では公開されなかったソフトが数多く見られるという点で、重要なイベントであることは間違いない。ネットワークゲームは、ヨーロッパにおいても注目度が高く、「ANARCHY ONLINE」などの話題作が大々的に公開されていた。

また、ヨーロッパからは、突拍子もないゲームデザインやアイデアが導入された作品が登場することもある。イギリスのPeter Molyneux氏が手掛けた「ポピュラス」や、現在開発中の「BLACK&WHITE」はその好例で、フランス産のゲームの中には「ALONE IN THE DARK」や「LEMMINGS」といった個性的な作品もある。企業化を進める日本やアメリカの開発元と違って、個人や少数グループの制作者がまだまだ健在であることもヨーロッパの特徴で、東ヨーロッパなどから新しい才能が次々と芽生えている。

ヨーロッパでは、一つのソフトを徹底して楽しむのがゲーマーの嗜好であるのか、「トゥームレイダー」のようなアドベンチャー作品や、「COMMANDOS」といったリアルタイム戦略シミュレーションなど、難易度の高いゲームに人気が集まる傾向がある。また、依然としてレーシングゲームの人気が高く、ヨーロッパで以前発表されたPlayStation2用のソフトを例に挙げると、二十数本のうち15本がレーシングゲームだったという事実に驚かされる。

来場者のためにBLACK&WHITEの公開デモを行うLionhead Studios社のPeter Molyneux氏。かなり注目を集めていた

女性最強ゲーマーの呼び声も高いKorneliaさん（画面右）は、Thrustmaster社のブースでテストマッチを行っていた

次なる市場はワイアレス ゲーミング!?

日本ではiモードの普及が目覚ましいが、ECTS 2000においても、"ワイアレス ゲーミング"（Wireless Gaming）が来場者の注目を浴びていた。アメリカのモトローラなどの大手通信機器メーカーは、"ワイアレス ゲーミングは次世代モバイル機器における最大の武器である"と位置付けている。また、モトローラ、ノキア、ドイツのBT Cellnet社などは、2002年に発表される予定のUMTS（Universal Mobile Telecommunication System）という新しいワイアレスプロトコルの規格に対応していく予定である。これは、何と1秒間に約2MBのデータを転送する速度を実現するシステムだ。このほか、ECTS 2000ではワイアレスゲーミングの盛況を見越した課金システム技術を公開するブースも多く見受けられた。果たして、時代はオンラインゲームからワイアレス ゲーミングに移行していくのであろうか!?

一見するとゲーム機のようなモバイル機器"V-100"がモトローラから登場。課金式で行うゲームでは、マルチプレイも可能となっている。電話として使用するには、ヘッドフォンを利用する

ユニークなクエストシステムが魅力のオンラインRPG

ANARCHY ONLINE

ジャンル	オンラインRPG
プラットホーム	PC
開発元	Funcom社
発売元	Funcom社
発売時期	2000年中

ヨーロッパ産のタイトルでは初の大型オンラインRPGとなる「ANARCHY ONLINE」(以下、AO)は、300世紀という未来の宇宙が舞台となっている。その時代の地球人は、ナノテクノロジーという技術を発達させ、宇宙開発に乗り出して銀河も支配するようになっていた。銀河系の片隅にひっそりと浮かぶ惑星"ルビ=カ"(Rubi-ka)は、オムニ=テック(Omni-Tek)と呼ばれる巨大企業によって植民地化されており、支配に抵抗した労働者たちが反乱を起こして、終わることのない戦争が続いている。この惑星で、プレイヤーは冒険を繰り広げることになる。

AOは、3人称視点でプレイする完全3Dのゲームで、一つのサーバーに5万人程度が参加してプレイできることを目標に開発されている。プレイヤーは、オムニ=テック軍または反乱組織の一員として仲間と行動し、経験を積むことで階級を上げていく。

この作品の大きな特徴としては、"ミッション・モジュール"と名付けられたユニークなクエストシステムが挙げられる。これは、プレイヤーの要望に応じてリアルタイムでミニクエストが制作されるというもので、例えばゲーム内でコンピューターを模した情報局にアクセスすると、さまざまなクエストが与えられるのだ。短いものであれば30分程度で完了し、ミッションの難易度によって報酬も異なるという。これらのミニクエストは、メインストーリーの本筋から逸脱したようなものではなく、途中でプレイヤーがログオフしても、クエスト自体はそのまま保存されるようになるらしい。

ゲーム開始時のキャラクター作成システムもユニークである。プレイヤーは、男性もしくは女性のキャラクターモデルを4種族の中から選択する。4種族とは、通常の人間に最も近いソリタス(Solitus)、遺伝子を改ざんされて巨大化したアトロックス(Atrox)、同じく諜報(ちょうほう)活動を目的として生産されたオピフェクス(Opifex)、未知の魔力を自己開発するナノ(Nano)である。その後は、すべて実際のゲームの中で、顔/体型/身長/髪型/刺青などを選択できるようになっている。職業は、ロボット制作が可能なエンジニアなど14種類程度、スキルに至っては90種類も用意されている。

また、AOにはお辞儀やダンスなど、社交用のジェスチャーも数多く用意されており、機能的に「ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN」と共通する部分も少なくない。"企業と反乱分子の対立"という構造が描かれてはいるものの、PKが可能な場所は制限されている上、場合によってはお尋ね者となってしまうこともある。

AOのリードプログラマー、Martin Amor氏。「このソフトの開発には4年を費やしました」

社交用のジェスチャーが豊富なAOでは、このように男女交際の意思表示さえ可能である。ゲーム内おいて、登場する種族に"Breed"という言葉が使われているのは、キャラクターたちはすべて人工生産された"品種"であるということだろうか

プラットホームに関しては、Windows版=PC、Mac版=Mac、PlayStation2版=PS2という略称で表記した

クラスやアイテムが追加されてパワーアップ

DIABLO Ⅱ EXPANSION SET:THE LORD OF DESTRUCTION

ジャンル	アクションRPG
プラットホーム	PC／Mac
開発元	Blizzard North社
発売元	Blizzard Entertainment社
発売時期	2001年第1四半期

拡張パックのリードデザイナーを務めるPete Brevik氏は、「DIABLO」の生みの親でもあるDavid Brevik氏の弟に当たる。DIABLO Ⅱでは、アートディレクターとして活躍していた

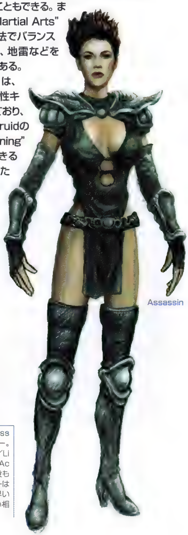
毎年、ECTSにおいて新作を発表することで知られるBlizzard Entertainment社は、うわさどおりに「DIABLO Ⅱ」の拡張パックを発表した。1ヵ月で200万本の売り上げを記録するというパソコンゲーム市場最速の偉業を成し遂げ、今なおとどまるところを知らないDIABLO人気。果たして、この拡張パックでどのような機能が追加されるのか？ その詳細について、リードデザイナーのPete Brevik氏に伺うことができた。

「DIABLO Ⅱ EXPANSION SET:THE LORD OF DESTRUCTION」(以下、拡張パック)の物語は、本編のエピローグで生存が確認されたディアブロの弟、破壊王バール(Baal)が、カランドア地方の北方にあるバーバリアン高地(Barbarian Highlands)に逃亡したため、プレイヤーが彼を追っていくというものである。バールは、人間界が地獄に汚染されないように守っているという秘宝"Wolrdstone"を捜し求めており、プレイヤーはそれを阻止するために、六つのクエストからなる第5章目をプレイすることになる。Brevik氏によると、この拡張パックを楽しむには、ディアブロを倒していることが最低条件なので、DIABLO Ⅱを一度はクリアしていなければならないのだ。

新しく登場するクラスは2種類である。まず、Assassin(アサシン)は、素早い動きを特徴とする女性キャラクターで、片手用のClaw(鍵爪)を専用武器とし、Barbarianのように二つの武器を持って戦うこともできる。また、肉弾戦に強く、スキルには近接戦闘用の"Martial Arts"という系統があるほか、攻撃用と防御用の魔法でバランス良く構成された"Shadow Disciplines"や、地雷などを仕掛けることができる"Trap"といった系統もある。

もう一つの新クラスであるDruid(ドルイド)は、DIABLO Ⅱシリーズの中で最も背が高い男性キャラクターである。剣技と魔法の両方に秀でており、自然や動物をうまく利用した戦法を用いる。Druidのスキルには、カラスやクマを召喚する"Summoning"や、Werewolf(オオカミ男)などに変身できる"Shape Shifting"、竜巻や火山を作り出した

画面中央にいるのがAssassinのキャラクター。Fire／Ice／Poison／Light系の攻撃に加え、Acid(酸)という攻撃手段もあるという。モンスターは巨大でありながら素早いものが多く、手ごわい相手となりそうだ



Assassin

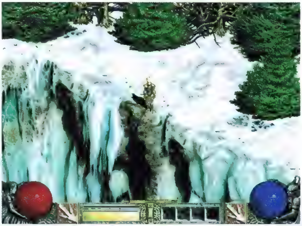
り、防御力を強化したりする魔法で構成された“Elemental Magic”の3系統がある。

拡張パックを導入すると、各クラス専用のレアアイテムが追加されるのも大きな特徴だ。これらは、ほかのクラスでは使用できないようになっており、Paladin用のShield、Barbarian用のHelm、Amazon用のGauntlet(篭手)、Necromancer用のSkull Wandなどが用意されている。特に、Sorceressの専用アイテムは見栄えが良く、Orb(水晶)を手に持って突き出すようにした状態で魔法を繰り出せるようになる。なお、前述したように、AssassinはClaw、DruidはPelt(毛皮)が使用できる。

登場するモンスターには、OverseerやBlood Lordと呼ばれる凶悪なものが30種類程度追加される予定。そのほか、物見矢倉や投石器といった巨大な兵器ユニットも登場することが明らかになっている。これらは攻撃力が高く、離れた敵でも攻撃できるため、使用すれば相手を混乱に陥れることができるだろう。

AssassinとDruidには、それぞれ30種類のスキルが用意されるが、Brevik氏は「新モンスターはかなり強力なので、新クラスでプレイする場合には、Act1から育てていく必要がある」と語る。また、「battle.netでプレイする際には、拡張パックを持っていないプレイヤーとパーティーを組めるようにすることは保証します」と話してくれた。

Druid



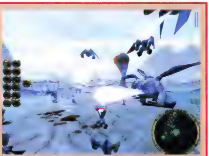
バーバリアン高地の山並みの様子。針葉樹林や氷結したがけっぷちなど、DIABLO Ⅱとはかなりイメージが異なる

SACRIFICEがBest PC Game of the Showを受賞

ECTSのBest PC Game of the Yearには、文句なしでDIABLO Ⅱが選出された。もう一つ、来年度における期待の高さの指標として、ECTS会場内でベストの作品に贈られるBest PC Game of the Showという賞がある。今回は接戦が予想されたが、Shiny Entertainment社が開発中の3Dアクション戦略「SACRIFICE」が受賞した。ちなみに、1999年に同賞を受賞した「GRAND PRIX 3」は、会期中の時点で発売されておらず、ECTS 2000でも展示されていた。SACRIFICEが同じようなことにならないように、順調に開発を進めていただきたい。

ECTSで贈られる賞は、まず入場者が第1日目の様子を見てからインターネットで投票し、その結果に基づいてヨーロッパのメディア関係者がタイトルを絞り込んでいく。本年度は、1000近い票が集まったという。レーシングゲームに定評のあるお国柄のためか、GAMEBOY ADVANCEの「マリオカート アドバンス」の人気が高く、何とMultiplayer Game of the Showまで獲得してしまった。

Shiny Entertainment社の社長兼デザイナーのDavid Perry氏。アイルランド出身の彼は、14歳でゲーム制作に目覚め、高校卒業と共に渡米してサクセスストーリーを築き上げた



SACRIFICEは、倒した敵の魂をいけにえにすることで、ユニットを増強できるという新しいゲームプレイが楽しい。日本ではズーから12月に発売される予定

ドラゴンが巣くう極寒の新大陸へ向かえ！

EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS

「THE RUINS OF KUNARK」に続く拡張パック第2弾、「EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS」(以下、SoV)は、ヴェリオスという極寒の大陸が舞台となっている。伝説の竜"ヴィーシャン"の引っかき傷と吐息によって作られたと言われるこの大陸には、ヴィーシャンの直系の子孫であるドラゴンたちがダンジョン奥深くに巣くっている。そして、この厳しい環境には、数種類の系統に分かれたGiantや、トド人間ことWalrusmanなど、大型のモンスターが数多く生息しており、Everfrostで見られたSnow Orcなども登場する。なお、11月号でプレイヤーキャラクターとして紹介したOtterman(正式名称はOthmir)は、大陸の海岸部や町に生息する友好的なNPCの一種であることが判明している。そのほか、難破したためにこの大陸にたどり着いたDwarf族がコールデイン(Coldain)という一派を組織しているということも確認できた。

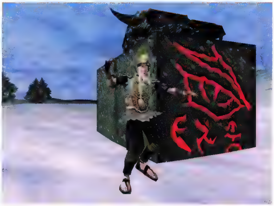
全体的には、SoVはレベル35程度のプレイヤーに新天地を提供するという意味合いが強い作品になるという。また、SoVではインターフェースに改良も加わる予定である。現行のバージョンでは、パッチの導入によって、画面内のさまざまなウインドウを拡大／縮小できるようになり、好みの場所に設置することも可能になったが、SoVの発売に伴い、プレイヤーがカスタマイズできる機能を大幅に拡張することも検討されているようだ。

さらに、各種族に特化した新しいアーマーセット(Leather、Chain、Plateが二つずつ)が追加されるほか、氷系魔法の属性を持つVeliumという材質でできた武器も登場する。プロデューサーのJeff Butler氏によると、Velium製の武器は非常に強力だが、見つけるのが困難な上に、新大陸以外の場所では溶けて消滅してしまうという。

Butler氏は「ヴェリオスは16のゾーンで構成されており、異次元の世界に抜けるポータルもあります」と語り、新世界の存在を示唆していた。旧大陸からは、氷海用船を利用した渡航が可能になる予定である。

Jeff Butler氏はSoVのプロデューサーで、Verant Interactive社内のEQLiveチームという現行サービスを担当するグループのリーダーも兼任している

ジャンル	オンラインRPG
プラットホーム	PC
開発元	Verant Interactive社
発売元	Sony Computer Entertainment America社 (日本ではユービーアイ ソフト)
発売時期	2000年12月



現時点では、残念ながらSoVで改良されるインターフェースを画像で確認することはできない。詳細が分かり次第、引き続き紹介する予定だ

既存の戦略シミュレーションにはない仕掛けが満載

WARCRAFT Ⅲ

Blizzard Entertainment社が公開したもう一つの新作「WARCRAFT Ⅲ」は、完全3Dで再現されたリアルタイム戦略シミュレーションである。技術偏重タイプの開発者が多いアメリカにあって、本作が同社初の3Dゲームとなるのは意外だが、それだけに力が入った作品に仕上がりそうである。

同社は、この作品を"ロールプレイング戦略ゲーム"と位置付けているが、そのコンセプトについて総合プロデューサーのBill Roper氏は「RPGに似たゲーム設定の中で、よりストラテジックな戦闘を駆使して進めていくゲームです」と解説してくれた。従来の戦略シミュレーションと比べた場合、資源の確保といった生産面には重点が置かれていない。ゲームが進行する途中でユニットを雇ったり、制圧した町を発展させることで技術力の増強を図ったりするなど、RPGの長所と戦略シミュレーションのダイナミズムをうまく掛け合せた作品なのだ。

WARCRAFT Ⅲには、ゲーム開始前のミッションブリーフィングがなく、一つのストーリーを軸にして、壮大なキャンペーンを攻略していくといった形になっている。ゲームが始まると、プレイヤーは"キープ"と呼ばれる自分の陣地に降り立つ。プレイヤーが選択できるのは、Human族とOrc族の2種類。この作品のゲーム設定は、果てしなく戦争を続けていたHuman族とOrc族の間に、突如Demon族が介入したことから、Human族とOrc族が渋々協定を結ぶというものである。マルチプレイモードでは、Demon族とUndead族、そしてもう一つの種族(未発表)の計3種族が使用可能となる。

この作品の中で最もRPG的な要素は、ゲーム中にヒーローユニット(以下、ヒーロー)が登場することだろう。ヒーローは、ゲーム開始直後には1人しかいないが、町で雇用したり、途中で起こるイベントで増やしたりすることができる。その他のユニットは、これらのヒーローに従属しなければ行動できないため、各ヒーローに設定されたリーダーシップの能力や特殊能力をうまく活用していかなければならないのだ。

ゲーム中では、前線のキャンプに駐屯する敵のユニットが無駄話をする様子までもが描写されており、物語的な雰囲気が十二分に演出されている。また、Elf族をはじめとする"ニュートラル"と呼ばれる中立派のユニットが登場し、プレイヤーの行く手を阻んだり、協力を求めたりするといったイベントを起こすこともある。

戦闘や進軍に専念できるように、資源管理などの複雑な要素が簡略化されている。それでいて、技術のアップグレードやユニットの成長など、ツボは押さえられているのだ

Skeletal Animationという技術によって関節の動きまで見事に描写されたユニットたちは見ごたえがある。ゲームで使用できるヒーローは六つまでと制限されているため、大部隊を率いた"数の理論"では勝てないという点にも注目だ

Blizzard Entertainment社の顔でもある、総合プロデューサーのBill Roper氏。もともとはラジオのCMなどで声優の仕事をしていたこともあり、"ディアブロ"の声を彼が担当しているのは有名な話である

ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Blizzard South社
発売元	Blizzard Entertainment社
発売時期	2001年中

3Dシューティングの新たな可能性

RED FACTION

「RED FACTION」は、マップ上のほぼすべてのオブジェクトを破壊することができる1人称視点の3Dシューティングである。火星に入植した鉱山労働者である主人公が、突如発生した疫病のなぞを解明するというストーリーで、「HALF-LIFE」のような映画的手法によるドラマティックな演出を見ることができる。

会場では、E3で披露されたGeo-Mod技術をさらに進化させたものが公開されていた。これは、被弾や爆発の影響でオブジェクトの形状が変化するというRED FACTIONの神髄に当たる技術で、これにより、壁やドア、柱などを破壊することができるようになっている。ゲームプレイにも非常にユニークな形で生かされており、赤外線レーダーを使って隣部屋の敵を探知し、壁に穴を開けて攻撃するといった手段も取れる。また、物理表現もリアルで、使用する銃器によって破壊できる度合いが異なっており、窓ガラスが爆風で飛び散る様子なども正確に描画されていた。

マップ上のオブジェクトを完全に壊せるわけではなく、建物の骨格など鋼鉄でできている部分は破壊不可能になっている。それでも、マルチプレイでの遊び方を変えそうな新しさを秘めているのは事実だ

ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC/PS2
開発元	Volition社
発売元	THQ社
発売時期	2001年第1四半期

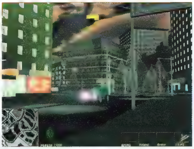
コンピューター内の仮想空間で悪の限りを尽くせ

PROJECT OVERDRIVE

ジャンル	アクション/レーシング
プラットホーム	PC
開発元	Vistage社
発売元	Buka Entertainment社
発売時期	2001年第1四半期

Buka Entertainment社の広報責任者であるRoman Gadas氏は、「PROJECT OVERDRIVE」を「GTA」(GRAND THEFT AUTO)の3D版と形容する。この作品は、警察が弱体化した大都会において、刑務所から出所したばかりの荒くれ者が犯罪者として一からのし上がるという内容である。プレイヤーが操作するのは、やみの世界に出入りしつつ、一匹おおかみの姿勢を崩さない知能犯の男だ。

ゲーム序盤は、窃盗や運び屋などの簡単な仕事を請け負って資金を稼ぎ、武器や車を購入することになる。もちろん、警官がいなければ路上の車を盗んでもいいし、たとえ警官に見つかったとしても銃撃戦に持ち込むことができる。すべては結果次第なのだ。会場で公開されていたデモでは、すでに街の中に多くの車や歩行者があふれており、交通ルールを守ったり、銃撃から逃れようとしたりしていた。構築されている街は非常に広く、車で走り続けても端から端まで2時間くらいはかかるという。



昼夜の変化も表現されており、プレイヤーは実際に街に住んでいるような感覚になれる。車に乗る場面が多いが、歩行時の基本的な操作は一般的な3Dシューティングに近い

フーリガンとなって過激な行動を繰り広げる異色ソフト

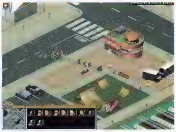
HOOLIGANS:STORM OVER EUROPE

ヨーロッパのサッカーファンの代名詞と言えばフーリガン。会場内外での数々の悪行がニュースになることもしばしばあるが、このフーリガンを主役にしたリアルタイム戦略シミュレーションが、「HOOLIGANS:STORM OVER EUROPE」である。

プレイヤーは、ヨーロッパの国際試合に出場する自国のサッカーチームのサポーターとして、スタジアムの外でフーリガン候補生たちをスカウトし、統率していくのだ。イギリス、フランス、ドイツ、スペイン、イタリア、オランダの6カ国から応援するチームを選択できる。各マップには、それぞれの国の敵フーリガンたちがはびこっており、彼らと戦いながら、過激な行動によってメディアの注目を集めるのが目的となる。酒屋に押し入ってビールを飲むことで、味方の士気(凶暴性)を高めることもできるのだ。

国際試合のトーナメント会場が舞台となり、最大4人までのマルチプレイモードをサポートしている。Botマッチもできるようになっているのは本格的だ

ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	The Thirteenth Production社
発売元	未定
発売時期	2001年第1四半期



ECTS 2000 レポート

このゲームが第2のネットワークゲーム革命を起こす

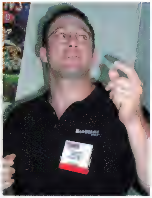
NEVERWINTER NIGHTS

ジャンル	RPG
プラットホーム	PC／Mac
開発元	BioWare社
発売元	Interplay社
発売時期	2001年第2四半期

本誌でも何度となく取り上げてきた「NEVERWINTER NIGHTS」。このタイトル名は、DUNGEONS&DRAGONS（以下、D&D）シリーズではおなじみの舞台であるSword Coastの北方に位置する街Neverwinterに由来している。BioWare社のヒット作「バルダーズ・ゲート」とは異なる3DのRPGで、8月に発表されたばかりのD&D第3版公式ルールブックに基づいたゲームシステムになっている。グラフィック面にも力が入っており、アイテムが細かく描画され、カメラを動かしてキャラクターをクローズアップすることも可能だ。

NEVERWINTER NIGHTSには、マップ作成やアイテムのデザインなどが可能となるさまざまなツールが付属する予定で、自分好みのシナリオ制作が行える。また、プレイヤーのパソコンを1台のサーバーに見立てて、最大で64人までの参加者を募集し、自分の作成した世界をオンラインで公開できる仕組みになっているのだ。さらには、MacOS、BeOS、Linuxなどにも完全対応する予定なので、異種のOSを搭載したパソコン同士がつなげられるのである。このソフトの登場により、オンラインゲームの遊び方が根本的に変わるのではないだろうか？

「MDK 2」で使用されたグラフィックエンジンを応用し、光や影の効果を美しく表現している。また、両手に持つ武器も、個別にしっかりと描画されている



BioWare社、NEVERWINTER NIGHTSプロデューサーのTrent Oster氏。「D&D第3版公式ルールに可能な限り忠実に制作していますが、唯一、20レベルを超えるキャラクターを育てられることが違います」と、自信満々に答える

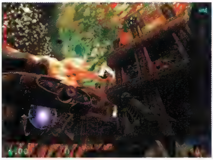
「HALF-LIFE」に負けない演出シーンが魅力

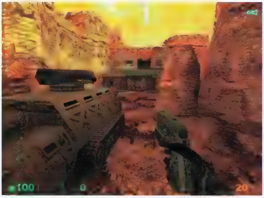
GUNMAN CHRONICLES

「GUNMAN CHRONICLES」は、1999年に「HALF-LIFE」のMODとして公開されたものだが、その仕上がりの良さから単独で楽しめるソフトとして発売されることが決定した。MODが正式な販売許可を得るのも異例のことなら、その開発チームもユニーク。なんとRewolf Software社は、インターネットを介して情報交換する世界中の有志で構成されており、ほとんどのメンバーは顔を合わせたこともないのである。当初予定されていなかったシングルプレイ用のミッションも追加されることになり、環境の異なる四つの惑星が舞台となる。

ストーリーは、HALF-LIFE本編の事件から10年後の時代に設定してあり、HALF-LIFEに登場したモンスターがまたもや出現する。単身でそのモンスターたちと戦うことになったのが、このゲームの主人公である。武器のカスタマイズも可能で、総計で32種類の武器が使用できるようになる。

ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC
開発元	Rewolf Software社
発売元	Sierra Studios社
発売時期	2000年第4四半期





あのなぞのモンスターの実態も解明される!? GUNMAN CHRONICLESでは、タンクなどの乗り物を操作できるようになっており、砲撃するたびにスクリーンが揺れるなど細かな演出が見られる

「BLUE SHIFT」はPCにも登場する!?

HALF-LIFEのDreamcast移植版は、欧米では2000年クリスマス商戦の要と して挙げられている。Dreamcastオリジナルシナリオである「BLUE SHIFT」を制作中のGearbox Software社のリードデザイナーRandy Pitchford氏は、「BLUE SHIFTのPC版開発の可能性は？」という本誌の質問に対し、「セガの人とも話したことはあるんだけど、取りあえずはDreamcast専用だからね。でもいつか実現する感触はありますよ。」と話してくれた。また、ここまで実績を積んできたGearbox Software社は、オリジナルソフトの開発を企画しているという。

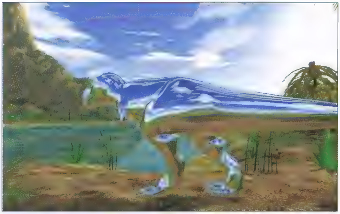
見る者をくぎ付けにしたグラフィックデモ

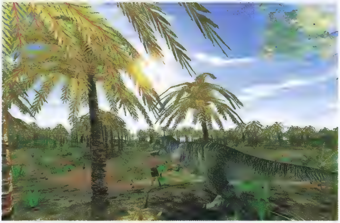
X-ISLE

パソコン用に登場することが決定しているnVIDIA社の最新チップGeforce2 Ultra。そのデモとして公開されていた映像では、恐竜が徘徊する島が鮮明に描画されており、DirectX8.0の機能をフルに生かした高い技術力が生み出すグラフィックに、来場者たちも思わず足を止めていた。実は、これはただのデモではなく、1人称視点の3Dアクションとして発売される予定のゲーム「X-ISLE」の映像だったのだ。

この作品のストーリーは、太平洋上で発見された無人諸島の調査に乗り出した人間たちが、恐竜や、それらが進化した知的生命体と遭遇するという内容で、チームを組んで協力プレイが楽しめるマルチプレイモードも用意されている。また、数多くのプラットホームで発売する計画もあるようだ。なお、nVIDIAのホームページにX-ISLEの映像デモが公開されている。

ジャンル	3Dアクション
プラットホーム	PC
開発元	Crytek Studios社
発売元	未定
発売時期	未定





現在のところ、単なる映像デモに過ぎないが、バンプマッピングやモーフィングなどDirectX8.0の諸機能を完全サポートしたグラフィックが素晴らしい

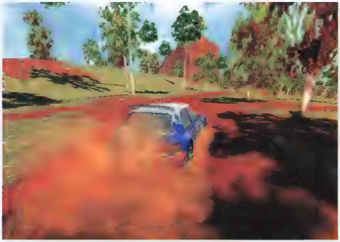
砂ぼこりがリアルに舞うラリーゲーム

PRO RALLY 2001

ユービーアイ ソフトが開発中のラリーレーシング「PRO RALLY 2001」は、同社が開発したまったく新しいゲームエンジンを使用して制作されている。プジョー206をはじめとする15種類の実在車種が使用でき、WRCにおけるグループN、キットカー、グループAの三つのカテゴリーが用意されている。また、世界12ヵ国にまたがる24ステージが選択できる。

60種類に及ぶパーツの調整が可能であり、車体へのダメージによって外見が変化するなど、開発者のこだわりが感じられるが、最も注目すべき点はナビゲーターの思考ルーチンである。カーブを上手に攻略するためのブレーキポイントなどを、プレイヤーの走行スタイルに応じてリアルタイムで指示してくれるのだ。また、車のモデリングだけでも1600ポリゴンを使用しているほどグラフィックは緻密で、正確に映し出されるオブジェクトの影も美しい。ユービーアイ ソフトが運営するサーバーにてマルチプレイモードのトーナメントも実施される予定だ。

ジャンル	レーシング
プラットホーム	PC
開発元	ユービーアイ ソフト
発売元	ユービーアイ ソフト
発売時期	2000年11月



見事なまでの砂ぼこりの描写だ。表示されるオブジェクトの影は、樹木から観客のものに至るまで、すべてリアルタイムで計算されているという

往年の名作テレビ番組がゲーム化される

THUNDERBIRDS

1964年(日本では1966年)にテレビ放映されて以来、全世界で愛され続けてきた『サンダーバード』が、戦略要素のあるアクションゲームとしてよみがえることになった。サンダーバードは、2026年の世界を舞台に、孤島の秘密基地で国際的なレスキューチームを運営するトレーシー一家の物語。冷酷な悪人フッドを敵に回して戦うという内容のSF人形劇である。

会場では大々的にCGムービーが流されていたものの、具体的にどのようなゲームになるかは秘密のままだった。プレス用に配られた資料によると、ゲームには北極や砂漠、宇宙などさまざまな環境で繰り広げられるミッションが30程度用意されるようだ。20種類の乗り物が登場し、プレイヤーは状況に合わせて機体を選択しなければならないという。マルチプレイに関する情報も一切明らかにされていない。

ジャンル	戦略アクション
プラットホーム	PC／PS2
開発元	SCi社
発売元	SCi社
発売予定日	2001年第3四半期

サンダーバードに魅せられた子供たちも、今や30代のおじさん世代。脂の乗った仕事ぶりで、人々を危険から救い出してくれ

Xbox対応ゲームタイトルが一挙に公開!!

マイクロソフトが2001年秋に発売を予定しているコンソール機Xboxには、すでに150社以上のゲームメーカーが参入を表明している。具体的なゲームタイトルの開発状況も、少しずつ明らかになってきているのだ。ここでは、ECTS 2000、そして9月20日に開催されたマイクロソフトの発表会で入手したXbox関連情報をお伝えしよう。

Xboxのファーストパーティー18社がECTS 2000で発表

ECTS 2000開催前日の9月2日、マイクロソフトは、"Microsoft Games"(マイクロソフトのゲームブランド)のタイトルを開発するファーストパーティー18社を発表した。これらの会社は、アメリカとヨーロッパを拠点にする開発元に絞られており、特に日本のゲームメーカーは含まれていない。日本のファーストパーティーの存在は、現時点では未発表のままとなっている。なお、ファーストパーティーが開発するゲームタイトルは、すべてXboxオリジナルとなる。

このラインアップを見てみると、マイクロソフトがコンソール市場で経験を積んできた開発元を引き込むことに成功しているのが分かる。日本でもヒットを収めた「クラッシュバンディクー」の開発元であるUniversal Interactive Studios社や、レーシングゲームで定評のあるBoss Game Studios社などがその代表格であろう。

Microsoft Gamesのファーストパーティーを公表する、マイクロソフト副社長であり同社のゲーム販売部を率いるEd Fries氏

パソコンゲームの開発元としての実績を積んできた会社もあり、「MOTORHEAD」「CODENAME EAGLE ～双頭の鷲～」などの秀作を手掛けたスウェーデンのDigital Illusions社や、最新作「GROUND CONTROL:DARK CONSPIRACY」の発売を控えているHigh Voltage Software社の名前が見える。マイクロソフトと縁の深いところでは、オンライン専用フライトシミュレーター「Fighter Ace」を制作したVR-1 Entertainment社や、「Motocross Madness」を生み出したRainbow Studios社も加わっている。

さらに、業界古参の開発者たちが所属する会社が参入していることにも注目したい。スポーツゲームからRPGまで、幅広いゲームジャンルの開発能力を誇るStormfront Studios社や、「STAR WARS:X-WING ALLIANCE」などを制作してLucasArts Entertainment社を盛り立ててきたTotally Games社の存在は、Microsoft Gamesの確固たる後ろ盾となるに違いない。また、Peter Molyneux氏が若い人材に資本を提供して組織化したLionhead Studios社傘下のブランド、Big Blue Box Studios社とIntrepid Computer Entertainment社がどのようなラインアップを出してくるかも楽しみだ。

Xboxのファーストパーティー

Artificial Mind And Movement	Meyer-Glass
Big Blue Box Studios	Pipeworks Software
Boss Game Studios	Pseudo Interactive
Climax Development	Rainbow Studios
Digital Illusions	Stormfront Studios
High Voltage Software	Totally Games
Intrepid Computer Entertainment	Tremor Entertainment
KnowWonder Digital Media Works	Universal Interactive Studios
Kodiak Interactive Software Studios	VR-1 Entertainment

Xboxが初めて公式発表された2000年3月に紹介されたデモ「RAVEN&ROBOT」は、Pipeworks Software社による作品。ただし、あくまでもデモであり、そのままゲームになるということではない

欧米では非常に人気のあるボードゲームをネットワークゲーム化した「WARHUMMER ONLINE」。本作は、すでにマイクロソフトとClimax Development社によってXbox用に開発されているようだ

サードパーティーには150社以上が参入を表明

9月20日(日本時間の21日)、アメリカで行われたXboxのイベントでは、150社以上のサードパーティー(Microsoft Gamesブランド以外でXboxに参入する開発会社)が公式に発表された。すべてを書き連ねるには、あまりにも長大なリストである。

このイベントで公開されたムービーには、Xbox用に開発されていると予想されるタイトルも登場した。後に具体的な発表もあったコナミの「サイレントヒルX」のほか、「COLIN McRAE RALLY」(Codemasters社)、「MAX PAYNE」(Remedy Entertainment社)、「READY 2 RUMBLE」(Midway Entertainment社)、「Tony Hawk's PRO SKATER」(アクティビジョン)などが紹介された。さらには、ララ・クラフトを思わせる女性キャラクターに続き、青いハリネズミまでが登場したのは興味深い。しかも、参入開発元の一つであるオーバーワークスは、「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!」などを制作した旧セガ・エンタープライゼス第7ソフト研究開発部なのである。

なお、日本では9月21日付けで、コナミが前述した「サイレントヒルX」のほかに、「クラッシュバンディクーX」「ジュラシックパークX」「メタルギアソリッドX」の計4作品をXbox対応ゲームとして開発していることを発表した。

ほかのメーカーから実際にリリースされるゲームに関しては、まだほとんど明らかにされていないが、来年初頭にはさらに詳しい発表が控えていることだろう。

オンラインRPG「Asheron's Call」を開発したTurbine Entertainment社は、Xbox仕様の新しいグラフィックエンジン"Turbine2.0"を開発中。このようなオンラインRPGが、コンソールで楽しめる日も近い!?

Xboxの主要サードパーティー

アクレイム・エンターテインメント	Havas Interactive	リバーヒルソフト	アクティビジョン	ハドソン	Rockstar Games
アートディンク	id Software	SCi Entertainment Group	アトラス	イマジニア	Sierra
バンダイ	アンフォグラム	SouthPeak Interactive	BioWare	Interplay Entertainment	タイトー
Blue Byte Software	ジャレコ	タカラ	カプコン	コーエー	Take-Two Interactive Software
Core Design	コナミ	テクモ	Cryo	Midas Interactive Entertainment	Terminal Reality
ドワンゴ	Midway Home Entertainment	The Codemasters Software Company	Dynamix	Monolith Productions	THQ
アイドス・インタラクティブ	ナムコ	Titus	Epic Games	Nihilistic Software	TopWare Interactive AG
Fox Interactive	NovaLogic	ユービーアイ ソフト	フロム・ソフトウェア	Rage	Valve
Funcom	Raven Software	ビクターインタラクティブソフトウェア	Gathering of Developers	Red Storm Entertainment	Virgin Interactive
ハズブロー・インタラクティブ	Ripcord Games	ゼン	オーバーワークス	ジャレコ	クライマックス

インタビュー with

「ULTIMA ONLINE」とは、グラフィック、システム共に趣向が異なる「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」。プロデューサーStarr Long氏への本誌独自の取材によって、その全容が明らかになった。

高度なスキルや奥義は、危険な地域で冒険しなければ獲得できませんから、プレイヤー間の連携も重要になるでしょうね

21世紀の幕開けと共に、オンラインRPGは第2世代に突入することになる。その先導役を担うのが、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)の後継版「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」(以下、ORIGIN)である。ただ、正直なところORIGINをUOの後継版と言うのは語弊があるかもしれない。ULTIMA WORLD ONLINEという言葉が示すように、この作品は「ULTIMA」シリーズの世界観を借りたものではあるし、Origin Systems社が発表するネットワーク専用のULTIMAの第2弾であることも事実だ。しかし、開発チーム諸氏は、ORIGINとUOはまったく異なるゲームであると主張している。

2000年11月号の特別企画で、ソーサリアに起こった"大変動"と呼ばれる災害について説明した。この災害により、ソーサリアの時空はねじ曲げられ、三つの時間軸が一つにまとめられてしまったのだ。そのためORIGINでは、人間族であるブリタニア人に加え、過去からやってきた神秘民族のミーア人と、未来において闘争を繰り広げていたジューカ人という2種族が追加されている。それぞれの種族が住む大陸がソーサリアに新たに登場し、非常にユニークな世界を作り出しているのだ。今回のインタビューではプロデューサーであるStarr Long氏に、どのようにしてORIGINの世界観が出来上がっていったのかを聞いてみた。

Play Online(以下、**PO**)いつごろから、ORIGINを制作しようという企画が上がっていたのですか？

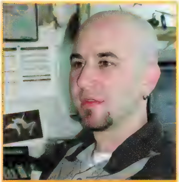
Starr Long(以下、**SL**)実は、最初からULTIMA作品にする予定ではなかったんですよ。新しい作品の企画を始めたのは、UOが発売されて6ヵ月くらいたったころで、設定やシステム、プレイ感覚など基本的なコンセプトがまったく異なるネットワークゲームにしようと、さまざまな角度から何をやるべきかを考えていたんです。そこに上がった一つのアイデアが、ULTIMAの世界観だけを拝借した未来的なRPGだったわけです。これは、いろいろ出した案の一つに過ぎなかったのですが、マーケティングの人たちに受けたので、コアメンバーを集めてアイデアを煮詰めていき、それが形となったものがORIGINです。

PO オフィシャルサイトで公開されているオンライン小説※は読破したんですよ。三つの世界における生活様式の違いや、どのようにして"大変動"と呼ばれる異変が起こったのかが克明に描写されていましたね。しかし、その後どうなってゲームで表現されている世界が出来上がったのかには興味があります。

SL ORIGINの世界は、ロード・ブリティッシュが世界の統合に失敗した事件(大変動のこと)から、約200年後という設定になっています。それまでの200年の間どうなっていたかについては、Harper Collins社から発売される小説で説明されることになるんです。もちろん、ゲームを普通に楽しむだけなら読む必要のないものですが、小説で書かれている歴史の流れを知ることで、ゲーム中に登場するNPC(ノンプレイヤーキャラクター)が語る過去の言い伝えや、イベントが発生した理由を、より理解できるようになるかもしれません。

PO 具体的に何が起こっていたのか、ちょっとだけでも……(笑)。

SL そうですねえ。例えば、ジューカ人は工業を発達させた種族なのですが、

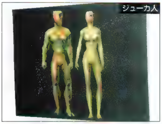


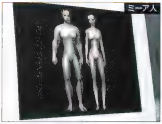
Starr Long

Origin Systems社の総合プロデューサー。「ULTIMA」シリーズにおけるRichard Garriott氏の右腕的な存在として認知されてきた。しかし、実際にはほかのプロジェクトも多く手掛けており、未来的なアクションアドベンチャー「BIOFORGE」なども制作しているのだ。ORIGINにスチームパンク的な影響が見られるのも、そんな彼の経歴に端を発しているのかもしれない。

プレイヤーキャラクター同士の決闘シーン。バラエティーに富んだ動きとざんしんなスキルシステムが、戦闘の緊張感をいっそう高める。たとえキャラクターが死んでしまっても、"Item Bonding"という新機能を使うことで、お気に入りのアイテムをキープできるようになっている

Starr Long





Origin Systems社に飾られていたジューカ人とミーア人のアートワーク。キャラクター作成時にミーア人を選択した場合、髪や肌の色に加えて体のまだら模様のパターンも選択できるようになる

自国の資源が乏しくなったため、大変動によって突如現れたミーア人のいるアヴェノシュ大陸南部を鉱山開発し始めます。ミーア人たちは、自然との調和を求める種族ですから、鉱物資源が手付かずで残っていたわけですね。そしてミーア人が防戦する間もなく自然を破壊した後、次なる標的としてブリタニアに目を向けるのです。

PO　マイノック(Minoc)、かな?

SL　そうなんですよ。ただ、マイノックにはすでにブリタニア人の鉱夫がいるわけですから、ジューカ人の侵攻に黙っているはずはなかったのです。機械兵器を操るジューカ人に、ブリタニア人のメイジたちが立ち向かうという壮絶な戦争が、小説では書かれているんですけどね。もっとも、このエピソードも200年の間にあった一つの出来事に過ぎません。その間にも、各大陸間では取引や外交が行われ、平和的な共存を始めた人々が増えてきた、というのがORIGINのストーリーが開始されるころの情勢です。

PO　ロード・ブラックソーンは再登場しますね。

SL　ブラックソーンは大変動に巻き込まれた際に、肉体が破壊されるものの奇跡的に生き残ることができました。もっとも、ブリティッシュやほかの有名なキャラクターがいなくなってしまったのに、彼だけが残ったことからブリタニアの住人に嫌われて、ロゴジアに逃れる羽目になってしまうのです。

PO　ブラックソーンが"テクノ・プロフェット"(技術の預言者)と呼ばれているのはなぜでしょう?

ブリタニアを追われたロード・ブラックソーン(画面中央)は、ジューカ人の住むロゴジア大陸の首都ロゴスに居を構える。大変動で負傷し、半機械化したブラックソーンは、『SPAWN』の作者として有名なTodd McFarlane氏のデザインによるものだ

SL　ジューカ人は、"機械の道"と呼ばれる哲学を持っており、これを簡単に言うなら「技術が文明を躍進させ、人間の繁栄に多大な貢献をもたらす」というものです。ブラックソーンは、大変動の際に負傷し、生命維持の手段として左手や下半身などが機械化されているのですが、ジューカ人はブラックソーンのそんな姿を見て、この哲学を体現している男であると判断しました。おかげでブラックソーンは、ジューカ人に敵視されることもなくロゴスの都に居を構えることができているのです。

※ORIGIN公式ホームページ(http://www.uo2.com/)においてプロローグ小説が公開されている

ブリタニア大陸の町と思われる場所で互いにあいさつするプレイヤーキャラクターたち。各プレイヤーキャラクターには、たった700ポリゴン程度しか使用されていないが、チープにならないようにテクスチャーの描き込みの妙でカバーしているのだ

美しい映像で作成された擬似空間

ORIGINでは、3Dアクセラレーターが必須となる予定だ。テクスチャーをたった1枚追加するだけで、オブジェクトをよりリアルに見せることのできるPer-Pixel Bump Mappingや光源の位置に合わせてテクスチャーの光沢具合を変化させるPer-Pixel Specular Lightingなど、DirectX8.0で標準化されているPixel Shaderの機能を完全に取り入れている。これらの最新技術を駆使して、UO以上にリアリティーのある仮想世界が構築されているのだ。

その世界でもUOと同じく、モンスターと戦うこと以外に、鍛冶や織物制作など幅広い生産活動を行うことが可能だ。また、仲間とコミュニケーションを楽しむ部分などが強化されている。そのため新たなバーチャルコミュニティーとして利用することができるだろう。

ブリタニア大陸に加え、古代文明が存在するアヴェノシュ大陸と、無機質な未来世界であるロゴジア大陸が登場したことで、従来のRPGにありがちだった中世ヨーロッパの世界観から、完全に抜け出している。「EVERQUEST」で使用されていた3D技術と比較すると、"ゾーン"という見えない壁が存在せず、山の頂上から森の奥まで、ほとんどの場所へ移動可能になっている点が優れている。そのため世界が非常に大きく感じられるのだ。

PO　ORIGINでは、どの種族を選んでも、その種族の出身大陸とは関係なくゲームの開始地点を選択することが可能ですね。

SL　はい。民族間の紛争だけに焦点を当てたくなかったからです。ストーリーにおいても種族の違いではなく、個人の持つイデオロギーによって、文化を超えた交流や、種族にとらわれないギルドなどのまとまりができたということにしているんです。

PO　作法などの文化的な違いはあるようですが、言語の隔たりはないんですよね。

SL　あってもおかしくはないんですが、ゲームでは表現しづらいですからね。ただ、言語は同じですが、NPCたちは住んでいる場所によって物事に対しての視点が異なります。ゲームでは、会話によってそのNPCの考え方の違いが分かるはずです。種族によって生活様式も違っており、例えば同じ銀行員でも、ブリタニアとロゴジア、アヴェノシュではあいさつの仕方が違うのです。ブリタニア人のあいさつは、舞台劇の最後で出演者が行うようなヨーロッパ的なものですが、ミーア人は両手を合わせて頭を下げます。また、ジューカ人は胸に手を当てて敬礼するような作法を持っています。

PO　ロゴジアとアヴェノシュの特徴を説明してくださいますか？

SL　ジューカ人発祥の地であるロゴジア大陸は、地理的に二つに分類することができます。一つは、鉄の壁で覆われた都市を中心とした無機質な工業地帯。産業が発達し、排気ガスが充満しているようなどんよりとした空の色です。もう一つは、郊外の地域なのですが、ここも都市同様に公害に汚染されており、形状の変化した樹木が荒涼とした土地にポツリと立っていたりします。また、火山地帯が多く、その周囲に造られた強固な砦(とりで)のような町も存在するんですよ。

PO　さっきデモで見せていただいたGarronの町ですね？　大きな鉄の門が印象的でした。

SL　それからミーア人のアヴェノシュ大陸なのですが、こちらも二つに大別することができます。南半分は、先ほども少し触れたように、ジューカ人の鉱山開発によって緑がなくなった場所で、草木も生えない地面むき出しの土地が延々と続きます。しかし、北半分は熱帯雨林が残された場所で、映画『ジュラシック・パーク』のような世界観を想像していただくといいかもしれません。恐竜やトカゲ種族が徘徊(はいかい)している土地です。ミーア人の都市は水晶でできており、非常に荘厳な塔が地中から突き出しているようなイメージでしょうか。残念ながら、まだお見せすることはできないんですけどね。

PO　ブリタニアは、「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」(以下、ASCENSION)のような雰囲気のグラフィックを想像して間違いないでしょうか？

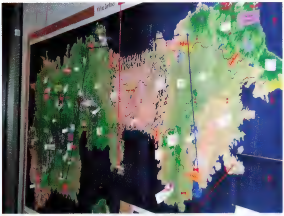
SL　そうですね。土壁やレンガ造りの建物が多い、中世ヨーロッパの田舎のようなものですね。ただし、地方の特色を出すように心掛けており、従来のULTIMAシリーズで見られた世界とは少し異なっています。ユー(Yew)は、大きな樹木が乱立した場所として有名ですが、その木々は本当に巨大で、山くらいあるんです。ASCENSIONでのユーの樹上生活は、木と木の間につり橋を渡したりしているイメージがありましたよね。でもORIGINにおけるユーの町では、巨大な木の周囲に土台を建設し、その上に町を建ててしまっているんです。それから、海賊の集うバッカニアーズ・デン(Buccaneer's Den)も今のところ順調に制作されていますが、古い船をそのまま利用したような家が、寂れた漁村の雰囲気を出していますね。

PO　ブリタニアに関して言えば、地形も変化していますね。

SL　そうですね。ブリテイン(Britain)以南のジャングルは水没していますし、ブリテインとヴェスパー(Vesper)のちょうど中間くらいには、ロード・ブリティッシュが究極魔法の詠唱で大変動を引き起こした場所が存在します。隕石が落ちたかのように土地が削り取られており、中心部にはカルデラ湖ができているんですよ。

初公開となるアヴェノシュ大陸の画面写真。種子植物のような樹木が乱立し、地面はカラフルな花々で覆われている。この奇妙なモンスターは、リスマローブ(Rythmalope)という名前が付けられている

威圧的な鉄の門が存在するこの場所は、ロゴジア大陸の火山地帯の近くにある中堅都市Garron。ショップなどもひととおりそろっている場所のようだ



大陸南部が水没し、ブリタニア大陸は様変わりしてしまった。このマップは、Origin Systems社の通路に張られているもので、各地に配置されるモンスターの種類などが記されている。また、青い線はムーンゲート、赤い線がムーンウェイを表したものだ

使用するたびに習熟度が自動的に向上するというスキルシステムを見直し、ORIGINではスキルツリーシステムが取り入れられている。スキルの種類はなんと1000種類に及ぶのだが、スキル獲得の手段もまたユニークなのだ。

PO E3でお会いしたときには、2年にわたるストーリーが用意されているということでしたが、それはどういうことなんですか？

SL 大変動による後遺症、そして小説で説明されている世界の混乱がその後どのように動いていくかという、ゲームの本流となるストーリーという意味です。UOを含めた今までのオンラインRPGでも、世界観や歴史がしっかりと作り込まれた作品は少なくなかったのですが、残念ながらゲーム開始以後にフォローされたものは皆無でした。ORIGINでは、もちろんプレイヤーに強制をすることはありませんが、ゲームの世界でも歴史が流れているということを皆さんに体験してもらいたいと思っています。

PO 先ほどお話しされていた、NPCが自分の立場から話をする、というのもそのためなんでしょうね。

SL そうですね。ORIGINでは、ソーサリア全土、もしくは地域にかかわるイベントを随時発表していく予定なのですが、NPCたちはこれらの事件に対してコメントしたり、うわさや伝説について語ったりします。もっとも、これもゲームの自由度を損なわないために、プレイヤーから聞かない限りは何も答えないようにする予定ですけどね。史実やキャラクターに関する細かなガイドラインをGM（ゲームマスター＝サーバー管理者）に配布する予定で、突拍子もないイベントは起きないと思いますよ。

PO クエスト関連はどのように扱う予定ですか？

SL まだまだ隠し玉として取っておくべき部分もいっぱいあるんですけどね。主なクエストは、スキルシステムと絡ませて、うまく融合した形になっているのが特徴だと思います。ORIGINは、「DIABLO Ⅱ」のようにレベルシステムとスキルシステムが複合していますが、スキルは自動的に身に付くものばかりでなく、第三者によって教えてもらうことで初めて取得できるものもあるのです。

PO だれに教えてもらうんですか？

SL そこに登場するのがティーチャー（師匠）と呼ばれるNPCなんです。これらのティーチャーたちは、ソーサリアの各地に住んでおり、高度なスキルを教えてくれる人ほどダンジョンの奥深くなど人里離れた場所にいます。例えば、プレイヤーがCorkscrewというスキルを習得しようと考えたとして、そのスキル知識を持つティーチャーが森の奥深くに住んでいたりするわけです。その場合、オークキャンプを越えなければならないなどの試練も予想されますから、プレイヤーはスキルを習得するためだけでも多くの冒険を体験することになりますね。

PO つまり、スキルはレベルアップと同時にポイントを振り分けて習得するだけではない、ということですね。

SL そういうことになりますね。初歩的なスキルなら自分で学習できるものもありますし、町のNPCに伝授してもらうこともあるでしょう。しかし、高度なスキルや奥義になるほど、かなり危険な地域で冒険しなければ獲得できませんから、友達に補佐してもらったり、ボディーガードやガイドを雇ったりするなど、プレイヤー間の連携も重要になるでしょうね。ティーチャーと言っても人間ばかりでなく、暗黒の森に存在するという幻の樹からスクロールを手に入れたり、スパイダーが出没する墓地で、夜の12時になると現れる幽霊から魔法を会得したりと、さまざまな方法でスキルを学べるようになっているんです。

ブリテイン北西にある墓地も上々の仕上がりだ。ORIGINの墓地に登場するゾンビは、素手やかみ付きによる攻撃を仕掛けてくる。左の画像の奥に見えるのは、犬型のゾンビのようだ

キャプテン・ダーシャ（Captain Dasha）と名付けられたミーア人のキャラクター。ORIGINには幾多のキャラクターが登場し、イベントに絡んできたり、ティーチャーとしてプレイヤーと交流したりする

ULTIMAの世界観はどこまで継承されている!?

ロード・ブリティッシュがシャードを統合しようと試みたことから発生した大変動。その結果は、ブリタニア大陸がほぼ壊滅状態になっただけでなく、三つの時代が一つの世界に混在するという時空を超えた大災害を引き起こしてしまった。UOはULTIMAシリーズで描かれているソーサリアのパラレルワールドとしてとらえられているが、ORIGINの世界はASCENSION以後の平和な世界から分離した新たなパラレルワールドと言える。

ロード・ブリティッシュが大変動の後どうなったかについては、明確にされていないが、DupreらULTIMAシリーズで活躍した人々は、ほとんど登場しないことになっている。ブラックソーン以外は、大変動で死んでしまったということだろう。もっとも、ORIGINの世界では、ロード・ブリティッシュを伝説の英雄としてたたえており、彼を祭る祭壇が存在するという。また、彼の城をはじめとするブリタニアの名所は、かなりの数が再登場するようだ。

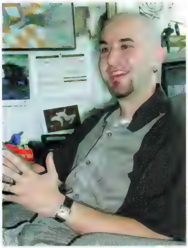
ORIGINでは、モーションキャプチャーした役者の動きを再現することで、攻撃する際のアクションパターンが非常に多彩になっているのが特徴だ。スキルの種類が膨大であるため、プレイヤーキャラクターも自然と個性的になってくる。

PO　ティーチャーから教えてもらうというスキルシステムですが、これはプレイヤー間でもできるものなのでしょうか？
SL　できますよ。
PO　そのスキルのグランドマスターになればとか？
SL　いや。新しくTeachingというスキルを追加する予定で、このスキルにポイントを振り分けたプレイヤーが、ほかのプレイヤーにスキルを伝授できるという方法が取られることになるでしょう。
PO　スキルに関して、もう少し伺っておきたいのですが。
SL　スキルツリーのシステムを採用しているのはご存じですよね。このスキルツリーには、1000種類以上のスキルが存在するという膨大なものですが、戦闘用スキルのツリーだけでなく、BlacksmithingやCookingなど、すべての非戦闘用スキルのツリーにもさまざまなスキルが用意されているのです。
PO　戦闘用スキルに限定して言えば、最初はどんな種類のものが用意されていますか？
SL　えーっとですね。序盤で使用可能になるのは、片手用スキルのBack Fist（裏拳）とBlunt Weapon Use（こん棒型武器の使用）があります。Back FistはさらにUpper Cut（アッパーカット）に、Blunt Weapon UseはAxe Use（斧の使用）とSword Use（剣の使用）に分岐し、その後はより細分化してスキルの選択肢が増えていくことになります。また、別のスキルを習得条件にするスキルもあり、例えば武器を使った回転攻撃を習得するには、まず回転キックを知っておかなければならないというようにです。それから、一度習得したスキルを無効にすることもできますよ。これは、キャラクターの新しく覚えたスキルが気に入らないとか、スキルツリーの別の道に進んでいきたい、といったプレイヤーの要望にこたえるために用意したんです。
PO　種族によって使用できるスキルは異なるんでしょうか？
SL　ジューカ人にしか使用できないSword Strike（剣による殴打）など、特定の種族にしか習得できないスキルが存在することは確かです。しかし、まださまざまな実験をしている途中です。スキルだけでなく体力やマナの消費量で種族の特性を表現することにもなるでしょうね。例えば、魔法はミーア人の方がマナ消費量が少ないとか、逆にジューカ人の戦闘時のスタミナ消費量が少ないとか、ブリタニア人はその中間という感じですね。
PO　Kinetic Armor（機械式防具）を全身にまとったブリタニア人の画面写真が公開されていますが、これを制作できるのはジューカ人だけなんですか？

ORIGINの戦闘では多くのスキルを駆使して、多彩なアクションを楽しむことができる

SL　そんなことはないですよ。これは、BlacksmithingとEngineeringのスキルを取得することで制作できるようになるはずです。
PO　Living Weapon（生物型武器）は、ミーア人だけが扱えるものでしょうか？
SL　技はスキルによって決定しますが、扱える武器は体力や敏捷性の数値によって制限されることになっており、種族によって使用できない武器はありません。もっとも、Living Weaponを使用するには、Animal Tamingのスキルが必須ですが。
PO　習得できるスキルに上限は設定されていますか？
SL　ORIGINのスキルシステムは、キャラクターにそのスキルがあるかないかであって、スキルにレベルはありません。現在調整中なのですが、最初の数レベルではレベルアップ時に1ポイントずつ与えられていたスキルポイントが、50レベルに達するころにはレベルアップごとに10ポイント与えられる可能性もあります。ただ、仮にレベルアップごとに5ポイントのスキルポイントが与えられたとしても、50レベルに到達するまでに250のスキル、つまりORIGINに用意されている4分の1のスキルを習得したことにしかならず、それだけ選択肢が多く、プレイヤーキャラクターの個性も出てくるということなんです。
PO　スペルの種類はULTIMAシリーズを継承しているのでしょうか？
SL　スペルも、かなり変わっているといえます。ORIGINでは、魔法はネクロマンサー（Necromancer）など、いくつかの系統に分かれており、詳細はまだお話しできませんが、ULTIMAシリーズの魔法の多くが再登場するのはもちろん、相当数の新スペルが追加されています。また、ポーションに関しても、Alchemyスキルがツリー化された形で用意されています。

ジューカ人の戦士が一回転する様子。武器は持っていないものの、ジューカ人が振り向きざまに攻撃する様子が想像できる。この画面からも分かるように、日本に影響を受けたかぶとや武器も多く登場することが明らかになっている



戦闘用のスキルが豊富になったことから、ORIGINは新しい戦闘システムを採用した。また、UOで人気の機能を継承しつつも、インターフェースなど細かい部分の改良も怠ってはいない。

PO 1000種類のスキルを使うなんて、非常に多彩な動きが楽しめますね。

SL オンラインRPGのゲーム性についての話になっちゃうんだけど、従来のゲームって、いくらレベルの高いキャラクターでも、やることといったら剣を黙々と振り下ろすくらいでしたよね。そこに注目したのがORIGINの特徴であるとも思います。ORIGINには、剣を横に振る、後方に攻撃する、回転攻撃や飛んで攻撃するなどさまざまな攻撃方法があります。自分の育ててきたキャラクターが、とんぼ返りや三段げりをするのを見るのは楽しいでしょうし、相手や仲間の強さも、その戦い方を見て判断できることになりますね。

PO あまりにも動作の種類が多く、操作するのが難しそうですが。

SL それは事前に設定することで対処しているんですよ。ORIGINでは"アクションメニュー"というコンバット用の専用ウインドウを開くことができるようになっています。プレイヤーは、自分の持つコンバットスキルで使用したいものを"アクションキュー"としてアクションメニューに登録するのです。この情報は、サーバーへと送られ、プレイヤーは表示されたアイコンをクリックするだけで好きな技を繰り出せるようになるのです。

ロゴスの町にある動物園の画像だが、このモンスターはアヴェノシュ大陸に生息するトカゲ型の生物と想像される

PO より戦略的な戦闘になるんですか？

SL そうとも言えますね。特にORIGINのような3Dゲームでは、大きな情報量を送受信する必要が出てきますから、これはレイテンシーの状態にかかわらず平等に戦闘を行えるようにするためのものなんです。また、モンスターに囲まれている時にサーバーが重くなってしまっても、プレイヤーがデフォルトで設定した技を自動的に繰り出すようになっているので、プレイヤーの不満もかなり解消できるようになっていますよ。

PO アイコンをクリックするとはどういうことですか？

SL 要するに、選択した技がインターフェース上に表示されている状態になっており、プレイヤーは、攻撃する対象を選択した後に、特定の技のアイコンをクリックすることで、リアルタイムに技をかけることができるんです。能力によって確率は異なりますが、キャラクターが保有するスキルによっては、自動的に盾で防御したり、バク転したりもするんですよ。

PO ランダムな質問をさせていただきますが、インターフェースに新しい要素はありますか？

SL ORIGINでは、右クリックでオプションメニューを開くようになっていますが、キャラクターの持つスキルによって表示内容が異なります。例えばドアをクリックすれば、通常なら"開ける"というオプションが表示されますが、Thievingのスキルを持っていた場合、そこに"開錠する"のメニューが追加されるのです。

PO ムーンウェイとはどのようなものなのですか？

SL ORIGINでは、ムーンゲート以外にムーンウェイという移動システムが追加されています。これは大陸間の移動に特化された移動システムなんです。船などの交通機関は、発売時には使えないことになっています。馬やリッジバックという動物には乗ることができますよ。

PO 海が波打つとのことですが。

SL そうなんですよ。それも船が扱い難いという理由の一つなんですけどね(笑)。プログラマーの一人にTom Gambillという男がいるのですが、ある日彼が物理的に正しい水面の動きを模倣する方法を編み出したんですよね。それがすごく美しいんですよ。しかも、これは3Dアクセラレーターによって自動的に調節され、スペックが低いコンピューターでは波の大きさなどが簡略化されるようになっています。そのためフレームレートには負担をかけないようになっているのです。

PO 家のシステムはどうでしょう？

SL これも発売当初では仕様化されていません。家のシステムは非常に複雑なもので、プログラミングやチート対策で考慮すべきことが多いんですよ。あと、UOでは大陸中に家や城が乱立する結果になってしまいましたから、ORIGINでは最初から町の区画が大きく用意されています。すでにコードにはなっていますから、折を見て家を建築できるようにはするつもりなんです。ORIGINは、今後数年にわたって継続していくコミュニティーですから、発売後もどんどんと進化していきますよ。楽しみにしていてください。

インタビュー：奥谷海人

アイコンをクリックするというシンプルな操作系だ。インターフェースは、好みに合わせたカスタマイズができるようになっている

Origin Systems社の廊下には、登場するモンスターのアートワークが張り付けられている

国内発ゲームニュース

GameStock in JapanでTrain Simulatorの国内発売が発表

2000年9月18日に、マイクロソフトが“GameStock in Japan”(以下、GSJ)を開催した。このGSJは、毎年春にアメリカのマイクロソフト本社で行われる新作ゲーム発表会“GameStock”の日本版。今回のGSJには、「Age of Empires」シリーズの生みの親であるブルース・シェリー氏も駆け付け、同シリーズの最新作となる「覇者たちの光険」の魅力や特徴についてプレゼンテーションを行った(同氏のインタビュー記事は今月号のp.107に掲載)。

また、すでに日本のゲームファンからも大きな期待が寄せられている「Crimson Skies」「Combat Flight Simulator 2: WWⅡ Pacific Theater」「Midtown Madness 2」の日本語版を、2000年12月に発売することも発表された。マイクロソフトの日本語版タイトルには定評があるため、上記作品のローカライズにも期待できそうだ。

実在する都市の公道を、ルール無用で疾走することができるMidtown Madness 2。坂道の多いサンフランシスコには、しっかりと路面電車も走っている

今回のGSJでプレス陣の注目を最も集めていたのは、マイクロソフトによる初の本格的な鉄道シミュレーターとなる「Train Simulator」(以下、TS)であろう。本誌2000年11月号で報じたとおり、TSではアメリカ、スコットランド、イタリア、日本に実在する各路線が精密なグラフィックで再現されている。会場で行われたデモでは、雨の中を疾走する蒸気機関車の様子や、列車の客室、運転室から外部へと次々に視点を切り替える場面、線路際にいる鹿や自動車がしっかり動いている模様などを見ることができた。このTSは、国内では2001年に発売される予定だ。アメリカでの発売は2001年春の予定となっており、実際にプレイできるのはまだまだ先になりそうだが、今後も新しい情報が入手でき次第、誌面にてお伝えしていくので期待してほしい。

季節や天候を自在に設定することが可能なTrain Simulator。グラフィックだけでなく、列車走行時のエンジン音や汽笛などもリアルに再現されている

オープンベータテストで明らかになったルナティックドーン 第三の書の魅力

プレイヤーが思いのままに行動できる“自由な冒険”をテーマとし、多くのファンを獲得してきた「ルナティックドーン」の“前途”シリーズ。実に3年ぶりとなる待望の新作「ルナティックドーン 第三の書」(以下、第三の書)は、オープンベータテストを無事に終了し、2000年11月24日の発売を待つのみとなった。ここでは、ベータテストに参加することで分かった第三の書の魅力を紹介しよう。

邪悪なモンスターがひしめく広大なダンジョンも健在。なかなか言うことを聞いてくれない仲間たちとの冒険は、時にハラハラさせられる

第三の書では、前途シリーズ独自の面白さに加えて、“e-play”と“CO-CARD”という二つの新システムを搭載している。

e-playは、Webブラウザーを介して、各プレイヤーが生成したさまざまな世界へのアクセスを可能にするシステムだ。本作のプレイヤーは、自分が冒険している世界を、自動出力でホームページ用のファイルに変換することができる。アートディンクのサーバーから自由にほかのプレイヤーの世界を閲覧することが可能で、気に入った世界をサーバーからダウンロードすれば、実際にその世界の中を冒険することもできてしまう。

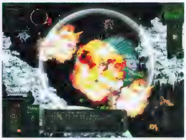
CO-CARDは、集めたアイテムや倒したモンスターをカードとして収集するシステム。集めたカードは、ゲーム中のカード対戦に利用できるほか、戦闘時の魔法の役目も果たす。すべてのカードを入手することは、シングルプレイのみでは不可能なため、サーバーにアクセスしてトレードをすることも必要になるのだ。

通常はシングルプレイを楽しみ、必要に応じてネットワーク上で世界やカードのデータを手に入れるというスタイルで遊べる第三の書。まさに自由気ままな冒険が堪能できる作品だと言えよう。

韓国で人気のロボットシューティング スターチェイスの国内サービスが決定

「武勇伝」「マジェスティ」など、いち早くネットワークゲームのサービス運営に取り組んできたシステムプロが、新しいオンライン専用ゲーム「スターチェイス」の国内サービスを開始する。このスターチェイスは、カスタマイズ可能なロボットを操作し、2Dの宇宙空間で多人数のプレイヤーと対戦するアクションシューティングである。現在、韓国で正式サービスが開始されており、多数のプレイヤーが対戦に熱中している。ゲーム内の資金をかけて1対1で戦う“マッチモード”や、最大16人でバトルロイヤルを繰り広げる“マルチモード”が用意されているほか、敵を倒した回数によって自分のランキングが上がり、そのランクに応じてゲーム内の資金が与えられるなど、戦闘意欲をかき立てる工夫が随所になされている。

このスターチェイスは、2000年12月に日本でのオープンベータテストを実施し、2001年初頭に正式サービスを始める予定だ。さらに詳しい情報については、次号以降でお伝えしていくのでチェックしてほしい。


画面は韓国版のもの。頭部、胸部、脚部の各パーツや武器の性能によって、ロボットの特性が形成される。性能の良いパーツや武器は、当然値段も高い

サン電子株式会社が PlayStation2用USBデバイスを発表!

PlayStation2(以下、PS2)ユーザー待望のUSBデバイスと関連製品が、サン電子から発表された。今回発表されたのは以下の3製品。

「Online Station」は、PS2のUSB端子に接続するUSBモデム。ソニー・コンピュータエンタテインメント(以下、SCE)のPS2用ネットワークゲームの標準規格「ネットワークライブラリ」に準拠した自社開発のUSB通信ドライバを使用する。通信速度はアナログ56kbs。

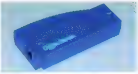
「USBモバイルケーブル(仮称)」は、PHSとPS2を接続するUSBケーブル。DDIポケットのH"(エッジ)の64kbps通信に対応しているのが魅力。

「Enjoy Magic」は、インターネット接続のためのWebブラウザー。HTML3.2(一部HTML4.0)に準拠しているので、最新のWebページも問題なく閲覧できる。SCEのデジタルカメラ通信規格「ピクチャーパラダイス」に対応しており、Eメール機能の「かんたんメーラー」に写真を貼付できる。

どのデバイスも今冬発売を目標に開発が進んでおり、価格も未定となっているが、PS2初のネットワーク対応デバイスということで期待して待ちたい。

Enjoy Magicの画面。TV表示を意識したレイアウトが特徴的だ。ショートカットメニューは消すこともできる

モバイルPCユーザー御用達のSUNTACブランドのUSBモバイルケーブル(仮称)。面倒な電話線の取り回しが不要



Online Stationは小さくてカラフルなモデム。あくまでモックアップだが、USBなので本体との接続も簡単だろう

WebとDreamcastを融合させた「G1 日刊スポーツ記念」が開催

Dreamcast(以下、DC)のネットワーク構想に新展開が発表された。2000年11月6日より開始されるネットワークイベント「G1 日刊スポーツ記念」は、パソコンユーザーとDCユーザーが同時に参加できるという新たな試みになる。具体的には、DC用競馬ソフト「ダビつく～ダービー馬をつくろう!～」を使用し、オンライン上にバーチャルな競馬場を作り上げるのである。DCのユーザーは馬主側、パソコンのユーザーはレースの投票側として、ゲームに参加する。各DCユーザーが「ダビつく」で育成したダービー馬をネットワークレースに出走させ、パソコンユーザーはWebサイト上で着順を予想するのだ。レースに勝った馬のオーナー(DCユーザー)と、予想が的中した投票者には賞品が贈られる。

この大規模なイベントは、三つの団体が連動することで実現している。セガ・エンタープライゼスがDC用ゲームサーバーでDC上での大会を開催し、日刊スポーツ新聞社がレース情報や結果予想を紙媒体とWebで告知、双方からのデータ処理をISAOが担当する。各社の得意分野を的確にコラボレートした画期的なサービスといえる。

パソコン側でベッティングを行う際のWeb画面イメージ。アイコンが多く、さわやかなレイアウトだ。ただし、画面は開発中のものなので、内容とレイアウトは変更される予定

リアルさにこだわった厩舎経営シミュレーション「ダビつく～ダービー馬をつくろう!～」。Dreamcast用ソフトとして好評発売中だ

G1 日刊スポーツ記念の詳細情報　http://www.nikkansports.com

気軽に始められるRPG風育成シュミレーション「BATTLE BRINGER(バトル・ブリンガー)」

So-netのゲームサイトParty Crewで楽しめる新作ネットワークゲーム「BATTLE BRINGER」の、ベータテストが開始された。1対1の戦闘がメインとなる、RPG風育成シミュレーションだ。ゲームの目的は、中世ファンタジー系の世界で、1人の戦士を世界最強の男へ育てること。自分のキャラクターを、NPCや他のユーザーと戦わせて勝敗を決するのだが、勝者は当然経験値を入手できるほか、敗者の持ち物をもらえるのがこのゲームのミソ。相手の装備品か、持ち金の半分を強引に奪い取れるのだ。フィールドは2Dのマップ画面のみで、マップに記載されたさまざまな建造物をクリックすると、中に入れるようになっている。ネットワーク上の無数の強者たちが集う宿屋、ならず者がたむろする山奥の塔、山賊たちのアジトなどが、死闘の舞台となる。ゲームを始めたばかりのころは、レベルの低いNPCたちが集う"試練の塔"がお勧めだ。弱いNPCを選んで倒して装備を奪っていけば、比較的短時間で装備を調えられるだろう。

なお、プログラム本体は今月の付録CD-ROMに収録。So-netの接続サービス会員でなくても、こんてんつコースに入会すれば参加できる。ベータテストのためゲーム自体は無料で体験できるが、こんてんつコースの入会にはクレジットカードが必要(身分証明用、入会金と月会費は無料)なので注意しよう。

戦闘画面は3D表示。装備品によってキャラクターのグラフィックが変化するので、個性あふれる装備にこだわりたい。一見格闘ゲーム風の画面だが、戦闘はオートで行われるため、複雑な操作は不要

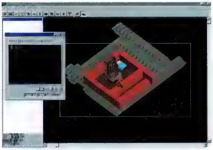
BATTLE BRINGER公式ホームページ　http://www.so-net.ne.jp/bb/

オンラインRPG作成コンテスト「第1回ネダンゴコンテスト」開催中

「ULTIMA ONLINE」や「DIABLO Ⅱ」のヒットで、パソコンゲーム市場は空前のオンラインRPGブームといえる。そんなオンラインRPGを自在に作成できるツールが、アスキーの「ネットワークRPGメーカー2000」。プログラミングの知識を必要とせず、ほぼマウスオペレーションのみで、シナリオからグラフィックまでユーザー好みのオンラインRPGを作成できるソフトだ。このソフトで作成したゲームは、アスキーのゲームサーバーにアップロードできるので、自分の作品をインターネット経由で他人にプレイしてもらうことも可能。

現在、同ソフトを使って作成された作品のコンテストが開催中。締め切りは2001年の3月31日までだ。サーバーにアップロードされたユーザーデータをプレイしたプレイヤーのみ、気に入ったエントリー作品に投票できるという公正なシステムになっている。プレイヤー各自の持ち点の10点をエントリー作品に割り振り、それにダウンロード数を足したもので、月刊MVPが決定される仕組みだ。そして、全期間中の6名のMVPから、期間MVPが選出される。

腕に覚えのある方は、参加してみてはいかがだろうか?



コンテストの開催期間は2000年9月1日～2001年3月31日。あくまで「ネットワークRPGメーカー2000」を使用した作品コンテストなので、オリジナルのプログラムでは参加できない

ネットワークRPGメーカー2000公式ホームページ　http://www.techwin.co.jp

コナミがライフコミュニケーションゲーム「アニマシティ」のサービスを開始

コナミは2000年10月10日より、仮想空間でペットを育成するゲーム「アニマシティ」のサービスを開始した。現在、公式ホームページ(http://www.animacity.com/)より、アニマシティをプレイするための専用ソフト"アニマウェア"をダウンロードすることができる。

アニマシティにはゲームセンターや病院、警察署などさまざまな場所が存在する。また、イベントも多数用意されるということだ

プレイヤーは、ネットワーク上に用意された仮想空間において、卵から産まれたペットにえさをあげたり、芸を教えたりして、共に生活を楽しみながらペットを成長させていく。ペットは、遊び方や与えるえさによって異なる性格になっていくという。

アニマシティをプレイするには、サイト上でコナミIDの取得(無料)が必要だ。また、月額300円を家賃という形で支払えば、アニマシティの住民として登録される。住民になると自分の家が与えられ、自宅の模様替えやほかの人を自宅に招いてチャットを楽しむことができる。2000年10月31日まではオープン記念として利用料金は無料だ。さらに、"ペロン"と呼ばれるアニマシティでの通貨をためることで、サウンドデータやミニゲームを入手できるようになるという。今後、ゲームミュージック配信や画像配信、占いなど、さまざまなコンテンツと連動させたサービスも計画されている。

自宅の内装はいろいろとカスタマイズすることが可能で、小物などを配置することができる

©2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

交通シミュレーション「トラフィック・ジャイアント」が登場

公共交通機関を運営するシミュレーション「トラフィック・ジャイアント」がサン電子より2000年10月27日に発売される。

プレイヤーは実業家、あるいは市議会の交通委員となって、バスや路面電車の新規路線を設定したり、交通機関の利用料金を決めてサービスを向上させたりする。このような方法を駆使して快適な交通システムを作り上げていくのだ。町の住民はそれぞれが目的を持って行動しているため、住民の目的に合わせた路線の配置が重要となる。また、住民に不満を感じさせない待ち時間の設定、路線および会社のイメージアップ戦略、車両のメンテナンスなど、さまざまな要素に気を配らなければならない。キャンペーンモードでは、さまざまな個性ある都市が登場し、それぞれに適切な戦略を用いてライバル会社と競争する。特殊なイベントも用意されており、飽きさせない作りになっている。

なお、トラフィック・ジャイアントのデモ版は今月号の付録CD-ROMに収録しているので、ぜひプレイしてほしい。

ち密に描き込まれた町の様子。用意されている建物の種類は500種類以上に及ぶ

国内ニュース総チェック

9/5 ネットワーク対応ゴルフゲーム「ゴルフダイジェスト ベストセレクション」のリリースが決定

トワイライトエクスプレスは、ゴルフコース攻略シミュレーション「ゴルフダイジェスト ベストセレクション」を2000年11月3日に発売する。価格は3,800円。3Dグラフィックによって国内のゴルフコースが忠実に再現されており、カメラアングルを変えることでコースの全容を把握したり、グリーンの傾斜を確認したりすることが可能だ。風、霧などの自然現象やコースコンディション、さらにゴルファーの能力に至るまで細かなカスタマイズが可能なので、単なるゴルフゲームというだけではなく、実在する有名コースの攻略法を研究できる内容となっている。また、マルチプレイにも対応しており、ギャラリーとしてほかの人のプレイを見ることも可能だ。2000年11月3日には、収録コースが異なる5タイトルが同時に発売され、今後も新たなコースを収録した作品が発売される予定だ。

リアルに再現された実在コースのグラフィックは背景までしっかりと描き込まれている

9/8 「あつまれ!ぐるぐる温泉」の参加者が220万人を突破

セガ・エンタープライゼスは「あつまれ!ぐるぐる温泉」の参加者が2000年8月末までに累計で220万人を突破したと発表した。本作は1999年9月23日に発売されたDreamcast用のネットワークゲーム。「麻雀」や「オセロ」などの対戦が楽しめ、チャットシステムやプロフィール交換機能も搭載している。なお、セガ・エンタープライゼスは、あつまれ!ぐるぐる温泉のブロードバンド対応版を2000年10月31日に発売する予定だ。

9/14 Shockwave.com社が日本法人を設立

アメリカのShockwave.com社が日本法人を設立すると発表した。Shockwave.com社はインターネットを利用してゲームや音楽などさまざまなデジタルコンテンツを配信するサービスを行っており、現在、日本法人であるショックウェーブ・ドットコムのサイト(http://jp.shockwave.com/)でも、「SWテトリス」や「ミサイルコマンド」「チューチューロケット!」など、さまざまなゲームが無料で楽しめる。また、2000年10月3日より、お気に入りのコンテンツをオフラインで楽しむためのソフト"Shockmachine Version2"日本語版のダウンロードサービスがスタートしている。

9/14 ネットワーク対応のデジタルビデオ&カメラ「Dreameye」発売

セガ・エンタープライゼスは、2000年9月14日にDreamcast用デジタルビデオ&カメラ「Dreameye」を発売した。DreameyeはDreamcastに接続することで、インターネットを介したテレビ電話機能、ビデオメール機能、フォトメール機能が利用できる周辺機器。ビデオメール用の動画は最大で25秒まで記録することができ、付属の電池パックを使うと、31万画素のデジタルカメラとして単体でも使用可能だ。専用スタンドやアプリケーションソフト"ビジュアルパーク"などが付属し、価格は1万4,800円となっている。また、発売と同時に公式サイト(http://dreameye.dricas.ne.jp/)もオープンしている。

9/17 ソニーグループとNTTグループが共同で行うネット配信サービス

ソニーグループとNTTグループは、共同でインターネットを介したエンターテインメントコンテンツの配信サービスを開始すると発表した。NTTグループの光ファイバー網を利用したインターネットによって、映画やアニメ、ゲームなどを家庭に配信するサービスを行うというもの。ソニー・コンピュータエンタテインメントの家庭用ゲーム機PlayStation2を端末として2000年12月に実証実験を始め、早ければ2001年中に実用化を目指すとしている。

9/25 ゲーマーズドリームに新タイトル「ディジタル・ホームズ」登場

ネットワークゲームのサービスを提供している"ゲーマーズドリーム"は、第5弾タイトルとしてインタラクティブ・サスペンス「ディジタル・ホームズ」をラインアップに加える。ディジタル・ホームズはシャーロック・ホームズの5代目の子孫であるヒュー・イブカ・ホームズが活躍する物語をベースにしたアドベンチャーゲーム。プレイヤーが、自分の分身となる"アクター"と呼ばれるキャラクターの行動を設定することで、あらかじめ用意されたシナリオに影響を与えていくというゲーム内容だ。ゲームの結果として生成された物語は、毎日電子メールによってプレイヤーに配信されるほか、ホームページ上にも掲載される。プレイ料金は月額580円となっており、さらにゲーマーズドリームの会員料金300円が別途必要となる。なお、サービスの開始は2000年11月1日からの予定だ。

Illustrator:Kazuo Watanabe

杉山淳一のインサイドトーク

文／杉山淳一

今月号からスタートするこの連載では、ゲーム業界で起こった大きな出来事や注目すべき事柄について、ボク、杉山淳一独自の考察を加えながら、ちょっと変わった角度で解説していくつもりだ。さまざまな情報網を駆使していろいろな話題を提供していく予定なので、読者の皆さんにもしばらくお付き合い願いたいと思う。今回は、9月22日〜24日に開催された東京ゲームショウ2000秋でのトピックスを紹介しよう。

プロゲーマーの時代が到来する！

韓国の熱いゲーム事情を伝えてくれたバトルトップ ドット コム

今回のゲームショウで注目したブースは、バトルトップ ドット コム（http://www.battletop.com/）だ。ボクが訪れた時はステージ上で「QUAKE Ⅲ ARENA」の対戦が行われており、マイクを持った司会者と解説者がまるでプロレスの試合のように叫んでいた。司会者の形相が必死なので、思わず足を止めたというわけだ。このバトルトップ ドット コムは、パソコンゲームプレイヤーのプロフェッショナルリーグを運営している団体で、ボクが見たのは10月に韓国で開催される世界大会の出場権を争うトーナメントの決勝戦だったのである。見事優勝者となり、韓国へ招待されることが決まった井上さんに話を聞くと、彼のQUAKE歴は3年ほど。このトーナメントについては、インターネットで話題になっていたので応募したそうだ。

この井上さんが、韓国の世界選手権において、すでに30人ほどが活躍しているプロフェッショナルプレイヤーと互角に戦い、上位に入賞したらどうなるのだろうか。ステージ上の司会者の言葉によれば、かなり魅力的な賞金が与えられ、ひょっとしたら、22あるチームのどこかからスカウトされるかもしれないとのこと。各チームには企業スポンサーがついており、プロゲーマーには、大手家電メーカーや通信事業者のイメージアップに貢献するキャラクターとして給料が支払われる。つまり、ゲームをプレイすることで生計が立てられるのだ。ゲーム雑誌などに執筆しているライター諸氏も、ひたすらゲームを攻略することでお金を稼いでいるわけだけれど、韓国には正真正銘のプロプレイヤーが存在するのだ。

ゲームの概念が変わる プロフェッショナル化はそこまで来ている！

後日、バトルトップ ドット コムに電話で取材してみると、この世界大会とは韓国のInternational Cyber Marketing社が主催する“World Cyber Game Challenge”のことで、世界各国で運営されているバトルトップ ドット コムの猛者たちが、世界一の座を争うイベントだそうだ。ちなみに、韓国のバトルトップ ドット コムでは月1回のリーグ戦があり、4シーズンで優勝を争っている。その模様はテレビでも中継され、プロゲーマーはアイドルタレント並みの人気があるとのこと（バトルトップ ドット コムは日本の窓口としてバトルトップジャパン株式会社を設立し、日本リーグを開催すべく準備中である）。

これはすごいことだ。今までのネットワークゲームは、遊んでいる人にしか面白さが理解できなかった。つまり、客観的に見ると“閉じた世界”であり、これが“面白いのになかなか普及しない”というジレンマの原因だった。しかし、優れた試合がブロードキャストされることで“観客”が生まれる。野球やモータースポーツのように、プレイする楽しさに加えて、“プロの選手を応援する”という楽しみ方ができるのだ。そして、その観客の中からプロを目指して頑張るプレイヤーが生まれるかもしれない。プロフェッショナルリーグが登場することで、ネットワークゲームは趣味の世界から大衆の娯楽へと移行していくはず。そう、“文化”へと昇華するのだ。これはぜひ日本でも盛り上がってもらいたいし、ゲーム業界の隅で飯を食っているボクも、何か協力できることがあったら手伝ってみたいと考えている。

ゲームショウでのトーナメントの表彰式。世界大会ではQUAKE Ⅲ ARENAのほか、「STARCRAFT」「Age of Epires」「FIFA2000」の種目がある。賞金総額は20万ドル（約2,000万円）。“ゲームプレイで食える”時代はもう現実のものになっている

親子で遊ぶAge of Empires

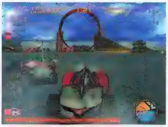
このほか、今回のゲームショウで注目したのはマイクロソフトのブース。そこでは、「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」の画面を熱心に見ている“親子”が多かった。ほかのブースではキャンペーンガールに群がるアマチュアカメラマンしか見られなかったけれど、ここには本来ゲームショウが歓迎すべきお客さんの姿があった。某ゲーム会社で広報を担当する友人によると、おとなしいお客さんはパソコンゲームのような“静かな”ブースに流れるそうだ。しかし、結果的にパソコンゲームの面白さを親子で感じてくれたら、日本のネットワークゲームは盛り上がることだろう。彼らがパソコンゲームをプレイし、そしてバトルトップ ドット コムのようなプロのリーグを観戦し、いずれはプロフェッショナルプレイヤーを目指してくれたら……と、夢は膨らむばかりである。

国 内 外 の 売 れ 行 き が 一 目 で 分 か る

パソコンゲーム売り上げ

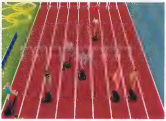
CARMAGEDDON TDR2000

過激度ナンバーワンのカーアクションと言えば、この「CARMAGEDDON TDR2000」をおいてほかにない。進路を遮るものはどんなものであろうと排除する、迫力満点のデスレースがプレイヤーの挑戦を待ち受けているのだ。



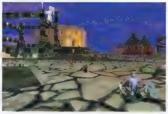
シドニー2000 日本語版

無事にその幕を閉じた、オリンピックシドニー大会。各国から参加した選手たちが素晴らしい記録を残したほか、日本人の活躍も目立った。その熱い興奮を思い出しながらこの「シドニー2000 日本語版」をプレイし、各競技の思い出のシーンを振り返ってみるのも良いだろう。



EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK

初心者がプレイを始めるのに適した、日本語マニュアル付きパッケージが発売された。追加された新大陸だけでなく、旧来の大陸の各所にも、まだまだ隠されたなぞは多い。各職業の伝説的なロングクエストの導入など、変わり続けるNorrathの世界を楽しもう。



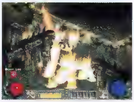
JAPAN

2000年9月調べ

1 DIABLO II

1→

カプコン　8,800円
アクションRPG
☎052-760-0335



2 三國志VII with パワーアップキット

3↗

コーエー　1万3,800円
歴史シミュレーション
☎03-5449-2581

3 CARMAGEDDON TDR2000

NEW

ズー　8,800円
カーアクション
☎0268-38-1561

順位	タイトル	前回	データ
4	シドニー2000 日本語版	NEW	アイドス・インタラクティブ　6,800円 スポーツ ☎052-775-8380
5	GRAND PRIX 3	4↘	マイピック　8,800円 レーシング ☎03-5805-3629
6	イースII エターナル CD-ROM版	2↘	日本ファルコム　オープン アクションRPG ☎042-527-6501
7	ウルティマ オンライン ルネッサンス・エディション	NEW	エレクトロニック・アーツ・スクウェア　2,980円 RPG ☎03-5436-6499
8	ULTRA2000シリーズ 雀道II	NEW	メディアカイト　2,000円 麻雀 ☎03-5449-2581
9	ダービースタリオン for Win	外↗	アスキー　9,500円 競馬育成シミュレーション ☎03-5351-8499
10	EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK	NEW	ユービーアイ ソフト　6,800円 RPG ☎052-760-3691

マークはマルチプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE江坂店(TEL06-6190-7516)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。「DIABLO Ⅱ」の人気はいまだに継続している。そのほか、過激さで知られるカーアクションシリーズの「CARMAGEDDON TDR2000」や、オリンピック開催時期に合わせて発売された「シドニー2000 日本語版」が好評だ。アメリカではおなじみのタイトルが引き続き売り上げを伸ばしており、特にこれといった変化は見られなかった。

USA　AUGUST 2000

1 DIABLO Ⅱ
(1→)

Havas Interactive社
$52

2 THE SIMS
(2→)

エレクトロニック・アーツ
$42

3 ROLLER COASTER TYCOON
(4↗)

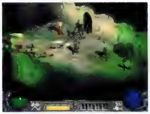
ハズブロー・インタラクティブ
$27

順位	タイトル	前回	発売元 / 価格
4	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION	3↘	ディズニー $18
5	STARCRAFT	5→	Havas Interactive社 $30
6	Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings	9↗	マイクロソフト $43
7	ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK:CORKSCREW FOLLIES	8↗	ハズブロー・インタラクティブ $19
8	SIM CITY 3000	7↘	エレクトロニック・アーツ $37
9	UNREAL TOURNAMENT	外↗	アンフォグラム $24
10	DEUS EX	10→	アイドス・インタラクティブ $38

資料提供 PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr, Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

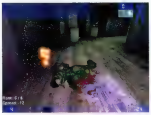
DIABLO Ⅱ

まだまだ売れ行き絶好調といった感のある「DIABLO Ⅱ」。エキスパンションセットの開発も発表されており、ファンとしては気になるところだ。現在の情報では、新たに二つのクラスが追加され、各クラスに特化したアイテムが用意されるとのことだ。



UNREAL TOURNAMENT

"Tactical Ops" "Rocket Arena" "Chaos"といった新しいモードが追加され、70以上のマップが収録される「UNREAL TOURNAMENT GAME OF THE YEAR EDITION」の発売をにらんで価格が引き下げられており、今回のランキング再登場につながったようだ。



World Charts Foundation
(9月18日時点)

順位	タイトル
1	DIABLO Ⅱ
2	PLANESCAPE TORMENT
3	ICEWIND DALE
4	Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
5	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
6	UNREAL TOURNAMENT
7	THE LONGEST JOURNEY
8	DEUS EX
9	Sid Meier's ALPHA CENTAURI/ALIENS CROSSFIRE
10	BALDUR'S GATE

資料提供 World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年10月26日	●	ニード・フォー・スピード ハイステークス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	2,980円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年10月26日	●	モトレーサー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	1,980円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年10月27日		アートディンクBESTチョイス:ジ・アトラス 2	アートディンク	シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95·98·2000
2000年10月27日		アートディンクBESTチョイス:トキオ2 開拓移民募集中	アートディンク	都市育成シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95·98·2000
2000年10月27日		レゴ・レーサー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	レーシング	オープン	052-775-8380	Win 95·98
2000年10月27日		CRヤジキタ ~パチンコ実機呼応略シリーズ Vol.10~	アンバランス	パチンコ実機シミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95·98·Me
2000年10月27日		マイト&マジック 8 デイ オブ ザ デストロイヤー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年10月27日		XTOM 3D	オメガ・ミコット	3Dシューティング	3,500円	03-5778-0571	Win 95·98·2000
2000年10月27日		TEST DRIVE 6 正式ライセンス版	サイバーフロント	レーシング	2,980円	052-779-6549	Win 95·98·Me
2000年10月27日		TEST DRIVE:OFF-ROAD 3 正式ライセンス版	サイバーフロント	レーシング	2,980円	052-779-6549	Win 95·98
2000年10月27日		トラフィック・ジャイアント	サン電子	交通シミュレーション	8,800円	052-562-2265	Win 95·98
2000年10月27日	●	大戦略 WINⅡ	システムソフト	戦略シミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95·98·2000
2000年10月27日		エジプチアンゲーム	ボーステック	ボードゲーム	3,800円	03-5731-2343	Win 95·98·Me
2000年10月27日		コルム大陸英雄記 ~混沌の魔法・ジュマリオン~	ボーステック	アクションRPG	オープン	03-5731-2343	Win 95·98
2000年10月27日	●	RAINBOW SIX:COVERT OPS ESSENTIALS	マイクロマウス	コンバットアクション	8,800円	03-5352-7609	Win 95·98
2000年10月27日	●	マジック:ザ・ギャザリング オンライン プラス	マイピック	カードゲーム	6,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年10月27日		GREATシリーズ 必殺パチンコWin デラマイッター2種	メディアカイト	パチンコシミュレーション	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年10月28日	●	高校野球道 EX 2000	日本クリエイト	高校野球シミュレーション	1万800円	0729-90-2525	Win 98·2000
2000年10月下旬		F-22 ライトニング 2 日本語版	マイクロマウス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5352-7609	Win 95·98
2000年10月下旬	●	アーマードフィスト 2 日本語版	マイクロマウス	タンクシミュレーター	1,980円	03-5352-7609	Win 95·98
2000年10月下旬	●	コマンチ 3 日本語版	マイクロマウス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5352-7609	Win 95·98
2000年10月		ルーラピンボール 日本語版	ズー	ピンボール	4,300円	0268-38-1561	Win 95·98·2000
2000年11月1日	●	Happy Net 1000シリーズ:麻雀	ソニー・ミュージックエンタテインメント	麻雀	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月1日	●	Happy Net 1000シリーズ:エスケープ ~迷走街脱出道場	ソニー・ミュージックエンタテインメント	ダンジョンアドベンチャー	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月1日	●	Happy Net 1000シリーズ:タイピングヒーロー	ソニー・ミュージックエンタテインメント	タイピング+カードゲーム	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月1日	●	Happy Net 1000シリーズ:チャレンジゴルフ~ネットトーナメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	スポーツ	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月1日	●	Happy Net 1000シリーズ:ハッピーパズル2000	ソニー・ミュージックエンタテインメント	パズル	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月2日	●	BANG! GUNSHIP ELITE	マイクロマウス	スペースコンバットシューティング	6,800円	03-5352-7609	Win 95·98
2000年11月2日	●	GREATシリーズ SiN 一罪一	メディアカイト	3Dシューティング	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年11月3日		PCゲームBESTシリーズ Vol.20 プリンセスメーカー ゆめみる妖精	サイバーフロント	育成シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Win 95·98·Me
2000年11月3日	●	PCゲームBESTシリーズ Vol.37 LODE RUNNER Ⅱ	サイバーフロント	パズルアクション	2,480円	052-779-6549	Win 95·98·Me
2000年11月3日		PCゲームBESTシリーズ Vol.38 DEMOLITION RACER	サイバーフロント	レーシング	2,480円	052-779-6549	Win 95·98·Me
2000年11月3日	●	PCゲームBESTシリーズ Vol.39 BEETLE CRAZY CUP	サイバーフロント	レーシング	2,480円	052-779-6549	Win 95·98·Me
2000年11月3日	●	ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ1 葛城ゴルフ倶楽部	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95·98
2000年11月3日	●	ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ2 軽井沢72ゴルフ北コース	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95·98
2000年11月3日	●	ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ3 芥屋ゴルフ倶楽部(福岡)	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95·98
2000年11月3日	●	ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ4 カレドニアン・ゴルフクラブ	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95·98
2000年11月3日	●	ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ5 太平洋クラブ御殿場	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95·98
2000年11月9日		ソーサリアン オリジナル	日本ファルコム	RPG	オープン	042-527-6501	Win 95·98
2000年11月10日		GREATシリーズ UEFA	メディアカイト	スポーツ	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年11月10日		GREATシリーズ 必殺パチンコWin ニューパルサー&ピカ吾郎	メディアカイト	パチンコシミュレーション	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年11月10日		ULTRA2000シリーズ 電脳戦機バーチャロン	メディアカイト	3Dアクション	2,000円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年11月10日		HEAVY METAL F.A.K.K.2(Mac版)	P&A	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	042-525-9501	Mac
2000年11月10日		メビウスリンクリアル:プロジェクトリオン	アイマジック	シミュレーション	6,800円	058-275-2576	Win 95·98·2000
2000年11月10日	●	熱闘王	アプコム	タイピングゲーム	4,900円	075-313-5255	Win 95·98·NT4.0·2000
2000年11月10日	●	熱闘王(Mac版)	アプコム	タイピングゲーム	4,900円	075-313-5255	Mac
2000年11月10日	●	RAINBOW SIX 正式ライセンス版(Mac版)	サイバーフロント	コンバットアクション	7,800円	052-779-6549	Mac
2000年11月10日		ローラーコースタータイクーン おもしろ景観キット ゴールド	マイピック	遊園地経営シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年11月16日	●	エアロダンシングF	CSK総合研究所	フライトシミュレーター	6,800円	03-5464-6713	Win 95·98
2000年11月16日	●	COMMAND&CONQUER:RED ALERT 2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	リアルタイム戦略シミュレーション	6,980円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年11月16日		シムシティ3000 スペシャルエディション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	5,980円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年11月16日		シムピープル ハッピーライフ! データセット	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	1,980円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年11月17日	●	STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE	P&A	3Dシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年11月17日		GREATシリーズ ロックマンDASH	カプコン	アクションRPG	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年11月17日		GREATシリーズ アドバンスド大戦略'98	メディアカイト	戦略シミュレーション	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年11月17日		ULTRA2000シリーズ ゼビウス	メディアカイト	シューティング	2,000円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年11月17日		ULTRA2000シリーズ エルダーブレイズ	メディアカイト	RPG	2,000円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年11月22日	●	ザ リアル カー シミュレーター"R" ~NISSAN EDITION~	メディアカイト	レーシング	6,800円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年11月23日		BLAIR WITCH VOLUME 1:RUSTIN PARR	P&A	3Dアクションアドベンチャー	5,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年11月23日	●	RUNE	P&A	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年11月23日	●	スーパーバイク2001 Featuring ミレニアムラウンド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	7,980円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年11月23日	●	ダンジョン・キーパー2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	2,980円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年11月23日		テーマパークワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	遊園地シミュレーション	2,980円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年11月23日		デビルインサイド 完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	7,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年11月24日	●	ルナティックドーン 第三の書	アートディンク	RPG	7,800円	043-299-7890	Win 95·98·2000·Me
2000年11月24日		カジノ プロフェッショナル	アンバランス	テーブルゲーム	3,980円	03-5283-3625	Win 95·98·Me
2000年11月下旬	●	DELTA FORCE:LAND WARRIOR	マイクロマウス	コンバットアクション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年11月	●	COLIN McRAE RALLY 2	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95·98

要チェック! ズームイン新着タイトル

レーシング

BEETLE CRAZY CUP

発売元 :サイバーフロント
発売時期:2000年11月3日

ビートルを主役に据えたフォルクスワーゲン公認のレーシングゲーム。海外で2000年春にリリースされたばかりの本作が、国内では2,980円という低価格で発売される。スピードを競う一般的なレースのほかに、大型トラックで車を踏みつぶしながら走破する競技なども用意されており、多彩な楽しみ方が可能だ。LANを介したマルチプレイにも対応している。

タイピングゲーム

ザ タイピング オブ ザ デッド

発売元 :セガ・エンタープライゼス
発売時期:2000年12月

ガンシューティングの名作「ザ ハウス オブ ザ デッド」シリーズの内容を踏襲したタイピングゲームの決定版。アーケードで大ヒットした本作は、タイピングの速さでゾンビ集団を倒すというユニークな内容になっており、女性からも多大な支持を集めている。パソコン版はマルチプレイにも対応し、専用のマッチングサーバーが用意される予定だ。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年11月		Flight Simulator 98・2000アドオン:エアポート2000 ~世界の空港~ Vol.2	イマジニア	フライトシミュレーター	5,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年11月		V-RALLY 2 EXPERT EDITION 正式ライセンス版	サイバーフロント	レーシング	7,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年11月	●	釣道3	システムソフト	シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 95・98・2000
2000年11月	●	サドンストライク 日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年11月	●	ガンシップIII 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年11月	●	マジェスティ(仮)完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年12月1日	●	4×4 EVOLUTION	P&A	レーシング	6,800円	042-525-9501	Win 95・98
2000年12月1日	●	4×4 EVOLUTION(Mac版)	P&A	レーシング	6,800円	042-525-9501	Mac
2000年12月1日		タイピング大相撲 横綱	アンバランス	タイピングゲーム	2,980円	03-5283-3625	Win 95・98・Me
2000年12月1日	●	Combat Flight Simulator 2:WWII太平洋戦争シリーズ	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
2000年12月1日	●	Crimson Skies	マイクロソフト	アクションアドベンチャー	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
2000年12月1日	●	Midtown Madness 2	マイクロソフト	レーシングアクション	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
2000年12月7日		エアポート タイクーン 完全日本語版	マイピック	空港経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年12月7日	●	EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS	ユービーアイ ソフト	RPG	3,980円	052-760-3691	Win 95・98
2000年12月8日	●	QUAKE III TEAM ARENA (QUAKE III ARENA ミッションパック)	P&A	3Dシューティング	4,800円	042-525-9501	Win 95・98
2000年12月15日		BLAIR WITCH VOLUME 2:THE LEGEND OF COFFIN ROCK	P&A	3Dアクションアドベンチャー	5,800円	042-525-9501	Win 95・98
2000年12月15日		電車でGO! 名古屋鉄道編	アンバランス	電車運転シミュレーション	5,980円	03-5283-3625	Win 95・98・Me
2000年12月15日	●	ヴァンパイア:ザ マスカレード リデンプション 完全日本語版	サイバーフロント	RPG	9,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年12月18日		ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	5,800円	03-3366-1552	Win 95・98
2000年12月上旬		新・英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
2000年12月		TOMB RAIDER CHRONICLES	アイドス・インタラクティブ	レーシング	未定	052-775-8380	Win 95・98
2000年12月		レゴ・ロックレイダー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクション	オープン	052-775-8380	Win 95・98
2000年12月		ザ・DATUSARAシリーズ 喫茶店、始めちゃいました。	アンバランス	経営シミュレーション	未定	03-5283-3625	Win 95・98
2000年12月	●	FIFA2001 ワールドチャンピオンシップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年12月	●	UNREAL TOURNAMENT:Game of the Year Edition 正式ライセンス版	サイバーフロント	3Dシューティング	8,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年12月		天下統一III	システムソフト	戦国シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 95・98・2000
2000年12月	●	サクリファイス 日本語版	ズー	3D戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年12月	●	アイスウインド・デイル 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	0570-000-354	Win 95・98
2000年12月	●	ザ タイピング オブ ザ デッド	セガ・エンタープライゼス	タイピングゲーム	未定	0570-000-354	Win 95・98・2000・Me
2000年12月	●	Metal Gear Solid	マイクロソフト	アクションアドベンチャー	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
2000年12月	●	B-17 THE FLYING FORTRESS II:THE MIGHTY EIGHTH	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年12月	●	GRAND PRIX 3 '99 season (拡張パック)	マイピック	レーシング	5,400円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年秋	●	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年冬	●	RUNE(Mac版)	P&A	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	042-525-9501	Mac
2000年冬	●	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年冬		ウイニングポスト5	コーエー	競馬シミュレーション	未定	045-561-6861	Win 95・98・2000・Me
2000年冬		信長の野望 嵐世紀	コーエー	歴史シミュレーション	未定	045-561-6861	Win 95・98・2000・Me
2000年冬		キングオブファイターズ'99 エヴォリューション	サイバーフロント	格闘アクション	7,800円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2000年末	●	MECH WARRIOR 4 VENGEANCE 完全日本語版	マイピック	3Dアクション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年末	●	ウォーローズ バトルクライ 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年末	●	エネミーランゲージ ~コマンチvsホッカム~ 完全日本語版	マイピック	ヘリコプターシミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年		ALONE IN THE DARK:THE NEW NIGHTMARE	サイバーフロント	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-779-6549	Win 95・98
2000年		シーブ(仮)日本語版	ズー	アクション	未定	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年	●	スターランサー 完全日本語版	マイピック	スペースコンバットシミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年	●	ミグアレイ 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年	●	リスクII 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年2月	●	大戦略VI	システムソフト	戦略シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 95・98・2000
2001年5月		MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2001年初頭		デュース・エックス 完全日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	未定	052-775-8380	Win 95・98
2001年初頭		トゥーム・レイダー クロニクル 日本語版	アイドス・インタラクティブ	レーシング	未定	052-775-8380	Win 95・98
2001年春		BLAIR WITCH VOLUME 3:THE ELLY KEDWARD TALES	P&A	3Dアクションアドベンチャー	5,800円	042-525-9501	Win 95・98
2001年春	●	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
2001年春	●	FLY! 2	P&A	フライトシミュレーター	未定	042-525-9501	Win 95・98
2001年春	●	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
2001年春		ANACHRONOX	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	未定	052-775-8380	Win 95・98
2001年春	●	STARTOPIA	アイドス・インタラクティブ	戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98
2001年春	●	LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC	イマジニア	RPG	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年春	●	マフィア 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2001年春	●	バルダーズ・ゲートII:シャドウ オブ アムン 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	0570-000-354	Win 95・98
2001年春	●	マクロス(仮)	ボーステック	シミュレーション	未定	03-5731-2343	Win 95・98・Me
2001年春	●	レリクス2(仮)	ボーステック	アクションRPG	未定	03-5731-2343	Win 95・98・Me
2001年	●	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	●	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年		アリス イン ナイトメア(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションアドベンチャー	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98
2001年	●	タイガーウッズ PGA TOUR 2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98
2001年		ブラック&ホワイト(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未定	03-5436-6499	Win 95・98
2001年	●	ANNO 1503 日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2001年		テクノマージ 日本語版	ズー	RPG	未定	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2001年	●	Links 2001	マイクロソフト	スポーツ	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
2001年	●	Train Simulator	マイクロソフト	鉄道シミュレーション	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
2001年	●	MechCommander 2 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	●	10SIX 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	3D戦略アクション	未定	0570-000-354	Win 95・98
未定	●	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
未定	●	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定		SHADOW WATCH	マイクロマウス	戦略シミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定	●	Conquest:Frontier Wars 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	●	Loose Cannon 完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98

※この情報は2000年9月末日現在のものです。

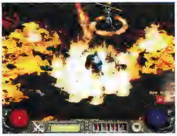
コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、すでに発売中の「DIABLO II 日本語版」と、10月25日に発売される3本のタイトルが新たにラインアップに加わった。

このタイトルに注目!

DIABLO II 日本語版

本誌にて継続的に濃密な攻略情報を掲載してきた大作RPG「DIABLO II」。その日本語版がコンビニでも発売されている。本作では、ゲーム中のすべてのメッセージ表示が日本語化されただけでなく、日本語でのチャットも可能になった。ハイブリッド版なので、Windows/Macのどちらでもプレイできる。



新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
DIABLO II 日本語版	カプコン	8,330円
A列車で行こう5 完全版 ETERNAL	アートディンク	2,980円
CRわんわんパラダイス	アイテムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
パネルクイズアタック25	富士通パソコンシステムズ	1,980円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	CR海物語	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
2	真・徹萬	麻雀	加賀テック	1,980円
3	三国志 III	歴史シミュレーション	コーエー	2,980円
4	ルナティックドーンIIIスタンダード	RPG	アートディンク	2,980円
5	アクアゾーン ピュア 金魚	熱帯魚飼育シミュレーション	シノミクス	2,980円
6	特打 対決!ネットランキング	タイピングゲーム	ソースネクスト	2,980円
7	上海 ダイナスティ	パズル	アクティビジョン	1,980円
8	提督の決断III	シミュレーション	コーエー	3,980円
9	セガ シューティングダブルパック	シューティング	セガ・エンタープライゼス	2,980円
10	ポピュラス ザ・ビギニング	シミュレーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間2000年9月6日~2000年10月3日)

Play Online Spotlight Review

CPU
Athlon 700MHz
メモリー
128MB
ビデオ
SPECTRA 7400
サウンド
VIA PCI Audio

Saidax

CPU
Pentium II 300MHz
メモリー
160MB
ビデオ
ATI Rage 128 GL SD 4CP
32MB～Monster 3D II 8MB
サウンド
Sound Blaster AWE64

MAD K

p.046

BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN

Saidax

ボリューム、難易度、ゲーム内容も含め、すべてが"ヘビー級"と呼ぶにふさわしいタイトルである。ストーリー性を重視したタイトルなので、作品の世界をじゅうぶん楽しむためには、NPCとの会話(英文による選択肢)を丁寧に追っていく根気が必要となり、かなり歯ごたえがある。グラフィックの美しさは特筆もので、解像度を800×600ドットまで上げると、魔法の派手なエフェクトや、床や壁の細かい描き込みのすごさが実感できるだろう。なお、マルチプレイを試したが、ゲームが進行するテンポが遅く、プレイしていてだれるため、向いていないと感じた。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

MAD K

前作よりもグラフィックは進化しており、巨大なモンスターが登場したり、派手なビジュアルの魔法が繰り出せたりするのが楽しい。また、新しいクラスやKitが追加されたことにより、多彩な冒険が楽しめるようになった。前作を遊んだことがある人であれば、スムーズに本作の世界へ没頭できるだろう(チュートリアルモードも用意されているので、本作が初めてでも安心だ)。ゲーム自体はチマチマと進めていくような感じだが、個性あふれるNPCたちとの出会いや多様な内容のクエスト、そして壮大なストーリーに引き込まれてしまう。英和辞書を引きながらでもプレイしてほしい。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

p.048

スーパーバイク2001 featuring ミレニアムラウンド

Saidax

バイクシミュレーターとしては、かなり完成された作品である。最初は大型バイクを操ることが難しく感じられるが、初心者向けのアシスト機能と、ブレーキやハンドル操作の感度といった細かい設定を行う機能が充実しているので、コーナーをうまく切り抜けてタイムを短縮することの楽しさがだれにでも味わえる。また、テレビ/Cinematic/前輪視点など、さまざまな視点が用意されたリプレイ機能の出来も秀逸で、バイクレースのダイナミックさを堪能できる。シリーズとしては、すでに円熟の域に達したという感じで、素晴らしい仕上がりだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

MAD K

世界各地のサーキットをはじめ、有名レーサーや各メーカーのバイクを、前作よりさらに美しいグラフィックで精密に再現しているのが素晴らしい。ラップを縮めるためには、ブレーキングポイントや、どの地点でどれだけ車体を傾けるかを把握しておく必要があるため、何度もテスト走行を繰り返さなくてはならない。オートブレーキングなどの便利な機能を使用すれば、初めてのプレイヤーでもそこそこは走れるだろうが、バイク独特の操作感をマスターするまで練習しないと、良い成績は出せないはずだ。バイクが好きな人ほど、より楽しめる作品である。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

p.052

RAINBOW SIX:COVERT OPS ESSENTIALS

Saidax

R6シリーズの最新作で、前作同様に完成度は高い。このシリーズの根幹をなす緊迫感のあるミッションは健在で、しゃがみ、のぞき見、スナイパーモードなどを要所要所で使い分けて敵を一人ずつ仕留めていく楽しさに病みつきになった。個人的には、人質の救助は面倒に感じたりするのだが、シングルプレイの人質救出ミッションのマップは、カスタムミッションの"Terrorist Hunt"(テロリストをせん滅するモード)で再利用できるので、人質を気にせず、より戦闘的にプレイできるのも良い。良質なタイトルではあるが、内容的に目新しさはない。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

MAD K

このシリーズ最新作は、前作と比べてもゲームシステムに大きな変化はない。しかしながら、本作では今までにないタイプの屋外マップのミッションが用意されており、それが非常に面白い。特にジャングルでの戦闘では、敵の居場所が分かりづらいため、周囲に細心の注意を払いながら慎重に移動しないと、すぐに倒されてしまう。その分、ライフル銃のズームモードを活用して、木陰などに潜んでいる敵を見つけ出し、見事に狙撃できたときの達成感は大きい。サバイバルゲームで味わうことのできるスリルが、本作でも堪能できるのだ。マルチプレイもかなり盛り上がるだろう。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

p.094

V-RALLY 2

Saidax

手軽さが売りのレーシングゲームである。「COLIN McRAE RALLY」や「MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP」といった同系統のタイトルと比べると、車の挙動を制御するのがはるかに楽なので、ドリフトを簡単に決めることができ、運転していて楽しい。また、カーセッティングの項目も簡素化されているため、初心者には歓迎されるだろう。ただし、最近グラフィックが優れたレーシングゲームが多い中、この作品はその点で見劣りする。グラフィックの設定をMAXまで上げても、路面や雨粒、車体に付いた土ぼこりなどの描画がチープに感じられるのだ。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

MAD K

アーケードゲームのような感覚で、ラリーレースのそう快感が味わえる。完走するのが困難なコースなどもなく、プレイしていてストレスを感じる場面はほとんどないので、レーシングゲームの初心者でもじゅうぶんに楽しめることだろう。何しろ、ブレーキをほとんど使わなくても完走できてしまうのだ。従って、コースや車の挙動のシミュレート性を重視する上級プレイヤーにとっては物足りないかもしれない。個人的には、レース中の気分を高揚させてくれるヘヴィーロック風のBGMが気に入った。ただ、マルチプレイに対応していないのは残念である

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

編集部が注目している新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。多様な意見を掲載するので、ゲームを購入する際の参考にしてほしい。今回は、壮大な冒険が楽しめる本格派RPG「BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN」や、「スーパーバイク2001 featuring ミレニアムラウンド」など、4タイトルをピックアップした。

背景や小物がち密に描かれたグラフィックが、ファンタジー世界の雰囲気を見事に表現している。システムや世界観はAD＆Dを基にしており、特にオーソドックスなRPGが好きな人にお勧めできる内容だ。物語は序盤からドラマチックに展開するため、早く先に進みたいのだが、登場する敵が意外に強い。そのため、実際には慎重な行動が求められる。一人で複数のキャラクターを操作するシステムになっているが、全員をうまくコントロールするのが難しいため、戦闘前に作戦を立てることも必要となるだろう。じっくりと腰を据えてプレイしたいタイトルだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

「BALDUR'S GATE」シリーズは、じっくりと取り組むタイプのRPGを代表する作品と言える。見た目の美しさだけでなく、登場人物の特徴付けのうまさや、奥の深いゲームシステムなど、総合的な完成度の高さに驚かされる。今作も変化に富んだストーリーが用意されていて、時間を忘れて熱中してしまった。また、主人公の職業や性格を変えることで、有効な戦術や登場人物の反応も変化するので、繰り返し遊べるのも魅力である。ただし、パーティーメンバーの特徴を生かした集団戦術が必須のゲームなので、マルチプレイが気軽に楽しめないのが残念だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

各タイトルの平均点

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	9	8	6	7	8
MAD K	8	7	7	8	8
Legion	8	8	8	7	8
Ypsilon	8	8	6	7	8
平均点	8.25	7.75	6.75	7.25	8

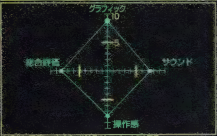
前作から定評のあったグラフィックがさらに美しくなっており、特にマシンやライダーのリアルさは文句のつけようがないほどだ。ライダーの動きが多彩なので、見ているだけでも楽しい。また、心地良いスピード感を味わうことができ、ライダー視点でプレイすると迫力がよりいっそう増すだろう。なお、マシンを傾ける際の反応が遅く、ブレーキングのタイミングがシビアである。そのため、最初はライン取りが難しく感じるが、サポート機能が充実しているので、初心者でもプレイできるだろう。多くの要素が高いクオリティーでまとめられた良作だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

前作では、シミュレート性が重視されている一方で、初心者用のオプションも充実していた。そして、このシリーズ最新作は、さらにプレイしやすくなっている。特に、適切な走行ラインを表示してくれる機能は便利だ。ラインをトレースする練習をしているだけで、いつの間にかコースに慣れることができる。ただし、もともと本格的なバイクレーシングゲームであるだけに、簡単な設定にしたからといって、手軽にトップを取れるわけではない。その代わり、シミュレート性の高い作品ならではの、少しずつ確実に上達していく楽しさを存分に味わうことができるはずだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Saidax	9	8	8	9
MAD K	9	7	7	8
Legion	9	8	8	8
Ypsilon	8	7	8	8
平均点	8.75	7.5	7.75	8.25



これまでのシリーズ同様、リアリティーのある戦闘が体験できる3Dアクションに仕上がっている。選択できる銃器の種類やミッション前のブリーフィング画面における多彩な情報など、マニアックな知識がなければついていけないほど、細部までこだわりを感じさせる作りだ。シューティングテクニックは必要とされるが、戦術的な知識も要求され、むやみに突撃するだけではクリアすることは難しい。気を抜くとすぐにやられてしまうため、常に高い緊張感を持ってプレイしなければならないだろう。グラフィック、演出などが前作とほとんど変わっていないのが残念。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

初期の作品から完成度が高かったためか、特に大きな変化もなく続いているR6シリーズ。今回の作品も、ゲーム内容的に新しい要素はほとんど見られない。ちょっとしたミスが即命取りになる緊張感は健在だ。用意されているミッションでは、敵の配置やマップ構成が秀逸である。シリーズ初の密林でのミッションは新鮮だったが、訓練用も含めて九つしかミッションが用意されていないので、割と短時間ですべてクリアできてしまい、少々物足りなかった。また、マルチプレイでのラグが激しく、LAN対戦でも遅延が目立ってしまうのは残念である。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

注：アルファ版では、マルチプレイが実装されていないため未評価

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	7	7	8	8	8
MAD K	7	6	8	8	8
Legion	7	8	8	7	8
Ypsilon	8	8	7	8	7
平均点	7.25	7.25	7.75	7.75	7.75

このラリーゲームでは、実名車が多数登場し、迫力あるレースが展開される。マシンのセッティングや、操作のサポート機能などに関しては、基本的なものはそろっており、堅実な作りだ。選択できるモードやコースが豊富で、さらに自分好みのコースが作成できるトラックエディターが用意されており、長期間にわたって飽きることなくプレイできるだろう。派手な転倒シーンにこの作品の特徴が見られるが、シミュレーターではなく、アーケードゲームに近い内容で、その分より大きなそう快感が味わえる。あまり気負う必要のない、気軽に楽しめるタイトルだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

手軽に遊べるラリーゲームで、キーボードで操作してもじゅうぶんに楽しめる。車を壁にぶつけてしまったり、ひっくり返してしまったりしても、あまりタイムロスにつながらない。そのため、難しいコースにも積極的に挑戦できるのがうれしい。グラフィックや演出は少し地味だが、動作が軽いため、頻繁に登場する長い下り坂を猛スピードで走り抜けるのはそう快である。また、車のライトを頼りに、真夜中の雪山を走り抜けるコースなど、場所、時間帯、天候の変化に富んだコースが用意されている。ちょっとした世界旅行をしているようで、気持ち良く遊べる作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Saidax	7	7	8	7
MAD K	7	8	8	8
Legion	8	8	7	7
Ypsilon	7	7	8	7
平均点	7.25	7.5	7.75	7.25

ベータテスト最速レポート

チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文/チャコ

このコーナーでは、ネットワークゲームのベータテストに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今月は、ネクソンジャパンが制作しているオンラインRPG「エランシア」の体験記をお届けする。独特なファンタジーの世界で、チャコはどのような生活をしているのだろうか?

エランシア編

韓国でヒットした2Dのオンライン専用RPG

こんにちは。チャコです。今回はオンラインRPG「エランシア」のベータテストに参加しました。韓国に本社があるネクソンジャパンが運営しているゲームです。エランシアの情報は公式ホームページ(http://www.nexon.co.jp/elancia/)で見ることができます。同社はすでに「風の王国」(http://www.nexon.co.jp/kaze/)というオンラインRPGの正式サービス(有料)もスタートしていて、日本からもたくさんのプレイヤーが参加しています。風の王国もエランシアも完全日本語版なので、英語版のネットワークゲームには抵抗があるプレイヤーも気軽に参加できることでしょう。ベータテスト中は「風の王国と同時進行で遊んでるよ」という方に多く出会いました。

エランシアは、2Dグラフィックの RPGです。なんだかスーパーファミコンなどの少し前のコンソール機のゲームに似ていますね。インターフェースはすべて日本語化されており、会話ももちろん日本語で行えます。もともとは韓国の会社で開発されたゲームですから、ベータテストには韓国のプレイヤーも参加しています。彼らの使うハングル文字は、文字化けしてしまって日本のプレイヤーには読めません。また、韓国のプレイヤーには日本語の発言が文字化けで表示されますから、日本のプレイヤーと韓国のプレイヤーが会話することはちょっと難しそうです。ただ、英語を使えば会話が可能です。

適性とスキルでキャラクターの個性が形成

ベータテストの段階ではストーリーもあまり公開されておらず、エランシアの世界はまだなぞに包まれています。チュートリアルでの解説によれば、エランシアとは、地球人が創造したはるか未来の世界のようです。プレイしてみた印象では、エランシアという異世界に自分の分身が登場したという感じでした。

キャラクターの成長は、基本的にスキル制で、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)によく似ています。スキルを使用することで、少しずつスキル値が上昇し、それに従ってSTR(腕力)、AGI(素早さ)、INT(知能)、VIT(生命力)などの能力が上がっていきます。スキル値が一定以上になると、町の神殿で職業を選ぶことができます。職業はそれぞれ伸びやすい能力や得意なスキルが決まっており、幾つかの条件を満たすと転職も可能のようです。スキルと職業のシステムがうまく組み合わされている印象を受けました。

門の外にいる"ププ"という黄色の丸いモンスターを倒すことが、初心者にとって当面の目標になります。というのも、ププを倒すと武器が得られるのです。エランシアの世界はなかなか物価が高く、服ならともかく、豚肉や卵を売ってためた程度のお金では武器が買えません。そこで、ププを倒して武器を手に入れ、さらに使わない武器は売ってお金にするのです。ププはたくさんいるので、プレイヤーが多いテレホーダイタイムでも取り合いになることはありませんでした。ここで私は野太刀を入手し、ようやく武器を装備しました。これで大刀(武器によりスキルの名称が変わる)というスキルが使えるようになります。今後は戦闘をするに従って、大刀のスキルが少しずつ上昇するのです。UOよりも成長の程度が細かいので、その分レベルアップにも時間がかかります。

ひとたび町から出れば、外には動物があふれ返っている。動物はたくさんいるので、取り合いになることはまずない。モンスターの出現エリアも決まっており、狩りの最中に突然襲われて死亡ということはあり得ないので安心だ。戦闘のダメージは小さな数字で頭上に表示される

私がなかなかいいなと思ったのは、生産スキルが充実していること。どうしてもオンラインRPGは戦闘スキルが重視される傾向にあるのですが、エランシアでは、生産スキルもじっくり楽しめそうです。具体的には、裁縫、細工、料理、釣りなどがありました。スキルを使用するためには、そのスキル用の道具セット、マニュアル(料理であれば料理キット、レシピなど。スキルによって名前はさまざまです)、そして材料が必要です。最も材料費の安い料理は、メニューも豊富なせいか早くも人気を集めており、材料の仕入れや買取りを行う専門グループを見掛けました。多彩なスキルのおかげで、プレイヤー同士の交流も深まりそうですね。

エランシアではUOのように多種多彩な生産スキルが用意されている。料理のスキルは比較的資金が少なくても楽しめる上、調味料を細かく指定できるなど、かなり本格的だ。作れる料理も、確認できただけで20種類以上あった

最新ベータテスト情報

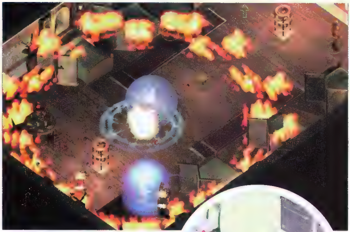
●「チェイス・チェイス」(エニックス)
http://chase01.so-net.ne.jp/index.cgi
※ブラウザー上でプレイできる鬼ごっこゲーム。参加するためには、エニックスの"猿多バザール"に登録する必要がある(無料)。

●「バトル・ブリンガー」(ソニーコミュニケーションネットワーク)
http://www.so-net.ne.jp/bb/
※戦士を育成するネットワークゲーム。本誌今月号の付録CD-ROMに収録した体験版で、ベータテストに参加可能(無料)。

Copyright ©1998-2000 Nexon Corporation. All rights reserved.
Copyright 2000 Nexon Japan Corporation. All rights reserved.

Play Online Exclusive Review

046 BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN
048 スーパーバイク2001 featuring ミレニアムラウンド
050 WIZARDS&WARRIORS(マルチプレイ非対応タイトル)
051 ベストプレープロ野球 '00
052 RAINBOW SIX:COVERT OPS ESSENTIALS
053 シムピープル ハッピーライフ!データセット(マルチプレイ非対応タイトル)



IPX接続
ケーブル接続
モデム接続
TCP/IP接続

Information

開発元	マイクロソフト株式会社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	800×600ドット 256色以上
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.138~p.140を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95/98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。

数万人の人口を抱えるにぎやかなAmnの首都Athkatla。"City of Coin"の異名を持つこの街には、商店が建ち並んでいる。また、富裕層が建てた豪邸も多く、冒険者風情には容易に扉を開けてくれない

クエストを重視した本格派RPGの続編 自由度の高い壮大な冒険が再び始まる

バルダーズ・ゲートII：シャドウ オブ アムン

テーブルトークRPGの名作「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」の世界をパソコン上に忠実に再現した「BALDUR'S GATE」。その正式な続編「BALDUR'S GATE II：SHADOWS OF AMN」が、ついに日本でも発売された。多様に分岐するクエストの数々と、美しく描かれた迫力ある魔法効果、「DIABLO II」とは一味違ったパーティープレイ重視のゲームシステムなどが本作の魅力だ。この世界のスケールの大きさに、きっとプレイヤーは強く引き込まれるだろう。

運命に翻弄(ほんろう)されながらも親友を救い出す旅へ出発

人気シリーズとしての地位を確立した大作RPG「BALDUR'S GATE」（以下、BG1）。その続編「BALDUR'S GATE II：SHADOWS OF AMN」（以下、BG2）は、CD-ROM4枚分のボリュームを持っている。プレイ時間にすると、100時間を優に超えてしまう、壮大な冒険の旅に出掛けることができるのだ。

物語は、見知らぬ檻の中から始まり、まずはそこから脱出することが当面の目的となる。その檻の中で、主人公と仲間たちはなぜか魔道士によって魔法実験の被験者にされていた。その魔道士の名前はJon Irenicus（以下、Irenicus）。主人公の神秘的な素性（BG1において主人公は神の子となっている）を知る彼は、神の子が持つ真の力を知るために、さまざまな実験を行っていた。しかし、突然アサシンの集団が襲撃を仕掛けてきたため、主人公たちは思いがけない脱出のチャンスを得ることになった。

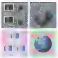
BG1でも冒険のパートナーであったノンプレイヤーキャラクター（以下、NPC）のImoen、Jaheira、Minscと共に協力しながら、やっとのことで出口を見つけると、そこには魔道士Irenicusが待ち受けていた。ImoenとIrenicusは言い争いを始め、激しい魔法戦に発展する。そこへ、ローブを身にまとったメイジの一団が出現。彼らは、街のメイジたちを仕切る"Cowled Wizard"という組織で、ライセンスを持たず無法に魔法を使用する者を取り締まっていた。魔法の無断使用で摘発されたIrenicusは即刻逮捕され、Imoenも同罪で連れ去られてしまう。後には途方に暮れた主人公たちだけが残された。

主人公は、Irenicusになぜ自分たちを捕らえたのかを問いただす必要がある。また、罪もなく二度も監禁されたImoenを助け出さなければならない。まずは、Cowled Wizardがどんな組織で、犯罪者をどこに連れて行くのかを調べよう。この探求は予想以上にやっかいで、長い冒険になることが予想される。神の子である主人公に興味津々なのは、Irenicusだけではないのだ……。

BG2の冒険の舞台は、タイトルのとおり"Amn"周辺となっている。前作の舞台だった"Sword Coast"から南方に位置するAmnは、軍事、商業共に栄えている強国だ。Amnの首都"Athkatla"（主人公たちが最初に訪れる都市）は、人口と面積において、前作のBG1の街をはるかに上回るスケールだ。隅々まで街を見て歩こうとするなら、実時間で1時間以上はかかる。街を一回りしたころには、メイジのスペルブックはきれいに埋まり、戦士たちは満足のいく装備に身を固めることができているだろう（お金が足りれば の話だが）。また、街のエリア内には、ストーリーとは直接関係が無い小さなクエストも幾つか用意されている。

より面白くて快適な冒険を実現する改善点が満載

BG2において改善されたポイントも紹介しよう。まず、大きな変更点としては、経験値上限の引き上げと、新クラスおよびKitの追加が挙げられる（詳細は本誌2000年11月号を参照）。選べるキャラクターの種族やクラスに応じ



Irenicusの研究所からの脱出を試みる中、主人公たちが見たものは、自然の摂理に逆らう実験の数々だった。人体のパーツごとに作られるクローン、魂の無いゴーレム、死ねない体にされ「死なせてくれ」と哀願する不気味な生物など…… おぞましい光景が広がる

前作から引き続き冒険の仲間になるNPC。左からImoen、Jaheira、Minsc。グラフィックが描き直され、女性陣はまるで別人になった。ほかにも懐かしのNPCが登場するが、今回は端役といったところでパーティーには参加しない

Information

開発元	：BioWare社
発売元	：Interplay社
販売元	：株式会社セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	：セガPCユーザーサポートセンター 0570-000-354
価格	：7,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：PentiumII 233MHz以上（PentiumII 266MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：4MB以上のDirectX対応カード（3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	：800MB以上（1.2GB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：4倍速以上（8倍速以上推奨）
サウンド	：Direct Sound対応
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

© 2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Cost, Inc. and are used by Interplay under license. All Rights Reserved.

持ち物スロットの上段に三つ並んでいるのがGem Bagと Scroll Case(赤丸)。宝飾品と書類をそれぞれ12個ずつ収納することができる。長い冒険中には、重要なアイテムを入手することも多いので、ぜひ複数持ち歩きたい。ポーション用の入れ物も欲しいくらいだ

AD&Dシリーズでの召喚といえばドルイドの独壇場で、メイジは指をくわえているしかなかった。だが、BG2ではメイジも本領を余すところなく発揮する。地・水・火・風の4大元素魔法はもちろんのこと、画面のようにDjinnやEfreetiまで意のままに操ることができる

たグラフィックも増えた。

アイテムの置き場所については、スクロールと宝石、宝飾品に専用のコンテナがそれぞれ用意され、12個ずつひとまとめにして置けるようになった。さらに、成長した主人公キャラクターは特定のクエストをこなすことによって、自分の砦(本拠地)を持つことが可能になった。砦では、アイテムを保管したり、仲間と休息を取ったりと、自分の家のように過ごすことができるのだ。また、パワーバランスの関係で成長が14レベルに制限されてしまったドルイドは、14レベルになった時点で"挑戦"を行うと、ドルイドの治める地"Druid Grove"のリーダーの座を狙うことが可能だ。

以上のように、BG2では「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」(以下、AD&D)の第2版ルールを上手に取り入れたフィーチャーが多数用意されている。

キャラクターレベルの上限が引き上げられたことによって、使用できる呪文も必然的にパワーアップされている。クレリック呪文は7レベル、メイジ呪文は9レベルまで使えるようになり、プレイヤーは(そして、当然敵も!)信じられないほど強力な呪文を詠唱することが可能だ。特に、召喚系、一撃必殺系、防御系の呪文の充実が著しい。

操作系インターフェースも改善されており、ボタンパネルを非表示にして、フィールド画面をフルスクリーン表示にすることも可能になった。BG1で迫力のあったサウンドもさらにグレードアップされている。移動速度については、走れないという不満は残るものの、前作よりは多少良くなっている。倍速で歩くアイテム"Boots of Speed"を手に入れれば、ストレスも減るだろう。

内容に関しての変更点としては、自由度がより高くなっているように感じた。BG1でまれに見られた"一方通行のストーリー"が解消されているので、"自分で物語を作っている"という実感が増す内容になっている。例えば、Athkatlaでは、主人公は互いに争う二つのギルドのどちらかに加担することになる。すると、どちらかのギルドを選択した後に経験するクエストや、得られるアイテムは大幅に異なってくるのだ。片方のシナリオをプレイした後で、あらためてセーブデータで前に戻り、もう片方の陣営に付くシナリオを選ぶと、かつて仲間だった人々を襲う側に回ることになる。複数の違った視点から物語の流れを楽しむことができるようになっているのだ。BG2では、このような"違う立場から一つのイベントを経験する"という、ザッピングシステム的なシナリオが多く用意されている。

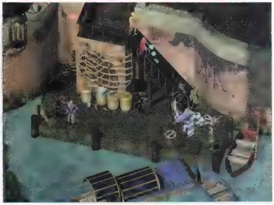
ベータ版にあった ARENAモードの実装を希望

「BG1はシングルプレイ専用のゲームも同然」という意見はあちこちでよく聞かれた。"コンピューターをゲームマスターとみなして、複数のプレイヤーが物語を楽しむ"というマルチプレイスタイルが開発側の意図だったのだろうが、実際にマルチプレイを行うのは、ほとんどがシングルプレイを済ませた後のプレイヤーだった。広大なエリアを動き回って、同じクエストをもう一度長々とやり直さなければならない面倒くささや、回線が重いためLANじゃないと快適にプレイできないといった欠点が目立ち、次第にBGシリーズのマルチプレイは廃れてしまったのだ。BG1での"接続が切れやすい"などといったプレイ以前の問題は解消されてはいるが、マルチプレイモード自体には、前作からの目新しい変化はほぼ無いと言っていいだろう。

しかし、ベータ版ではこの問題を解決すべく、今までと同じマルチプレイモードのほかに"ARENA"というモードが追加されていた。これは、館の中に設置されたダンジョンを巡りながら、勝利条件となる"キーアイテム"を奪い合う対戦型マルチプレイだったのだが、何らかの都合により製品版では削除されてしまったようだ。RPGでありながら、対戦型のマルチプレイが楽しめる作品といえば、最近では「NOX」が挙げられるが、それとはまた違った切り口のプレイが実現されていたのである。武器、魔法、弓、トラップなど、なんでもありのバトルロイヤルに期待していたのだが……非常に残念だ。今後パッチなどでARENAモードが追加されることを期待したい。　(菅原有香)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★½
マルチプレイ	★★★½
操作感	★★★★
総合評価	★★★★½

敵との戦闘も高レベルになると激烈を極める。もちろん、敵の魔法は最も注意したい攻撃の一つだ。ダメージ呪文は一見恐ろしそうだが、防ぐ手段はいくらでもある。Finger of Deathなど、抵抗に失敗すると一撃で死んでしまう呪文が最も恐ろしい

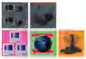


シーフギルドの一団と戦う主人公たち。選択によっては、シーフギルドの味方になることも可能だ

スーパーバイク2001 featuring ミレニアムラウンド

バイクレーシングゲームの名作が一新 さらにリアルに、そしてイージーに

リアルな挙動、現実的な操作感、ち密なグラフィックで絶賛された「スーパーバイク2000」の発売から9ヵ月が経過した。そして、究極のバイクレーシングゲームと評されたこの作品の続編が、まもなく走り出す。選手やバイクのデータは最新のものを使用している上、本作は"走りやすさ"を重視。リアリティーとゲーム性が融合する形で進化したのだ。



Information

開発元	：エレクトロニック・アーツ
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格	：7,980円
OS	：Windows 95／98／Me
CPU	：PentiumⅡ 266MHz以上
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：DirectX 7対応のビデオカード（VRAM 2MB以上）
HD容量	：500MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上（8倍速以上推奨）
サウンド	：DirectX 7に対応した16ビットのサウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：2000年11月23日

© 2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

雨天時の表現で顕著なグラフィックの向上

前作「スーパーバイク2000」が発売されたのは、2000年3月だ。そして、続編「スーパーバイク2001 featuring ミレニアムラウンド」（以下、SB2001）が、およそ9ヵ月という短いインターバルで登場する。このシリーズ最新作では、参戦チームに関するデータの更新、コースと車両の追加、グラフィックのパフォーマンスの向上、トレーニングモードの搭載などが主な変更点となっている。

データはすべて2000年のスーパーバイク世界選手権のものに更新され、34名のライダーは実名で登場する。バイクのカラーリングやステッカーなどもすべて最新のもの。2000年から参戦しているビモータとホンダの新型モデルも登場し、サーキットではバレンシア（スペイン）、オッシュスレーベン（ドイツ）、イモラ（イタリア）が追加された。

グラフィックでの大きな変化としては、雨天時の表現の向上が挙げられる。前作では強めのフォグがかかり、前走者の水しぶきが上がる程度だったが、SB2001では雨粒を強く意識させる仕上がりになっている。特に、ライダー視点ではフロントカウルに雨滴がたたきつけられ、速度を上げると雨粒の量が増えるというリアルさである。雰囲気を盛り上げるだけでなく、雨天時における独特な速度感も得られるのだ。

グラフィックの向上が実感できるシーンは雨のレースだ。バイクは水しぶきで煙り、濡れた路面にバイクが映し出される

バイクの描写はさらにち密になった。カウルのすき間からのぞく金属部分の質感にもこだわりが感じられる。ディスクブレーキやチェーン、ホイールなどの足回りも美しい

また、前作がもともと高水準だったために気付きにくいが、バイクのディテールに関するグラフィックも向上している。前作と比較すると、ディスクブレーキやホイールとその周辺の描写が細かくなっているのだ。バイクのディテールをさらにブラッシュアップしているところに、開発陣のこだわりが感じられる。レース中ではまったく気付かない部分だが、リプレイを眺めている時に、バイクの造形が実に良くできていることが分かるだろう。

さらに、SB2001ではライダーのアクションも追加されている。転倒時におけるライダーの転び方のパターンが増えたのだ。また、カーブの立ち上がりやハイサイド状態（スライドしたリアのグリップが戻った瞬間）に、バイクを立て直そうとする挙動も加わっており、思わず"おっとっと"と声を上げたくなる。ややオーバーアクションのような気もするが、マルチプレイの後での話題作りに役立つかもしれない。リアリティーの再現に重点を置いた前作に比べると、SB2001は演出にも凝っているのだ。ちなみに、レース前にスターティンググリッドにレースクイーンが立ち、パラソルをかざしてくれるという演出もある。心がちょっとなごむシーンだ。

新たに初級ライダーをサポートする機能が搭載

非常に難易度が高く、攻略しがいがある前作だったが、SB2001では、初心者でも"遊びやすい"と感じられるような工夫が随所に見られる。代表的なものが、"トレーニングモード"という新機能だ。

トレーニングモードでは、コース上に黄色い点線でレコードラインが表示される。このラインをなぞって走れば、コーナーリングでのタイムロスを防げるのだ。この機能が搭載されたバイクレーシングゲームは過去にも存在したが、前作にこの機能はなかった。それは"スーパーバイク"というモンスターマシンを操る難しさを印象づけるために、リアリティーを重視したからだと理解したが、SB2001では"走りやすさ"も配慮されているのだ。

走りやすさと言えば、走行中に表示される情報も増え、初級ライダーを支援している。画面下に新たにスピードガ

レースには直接関係ないが、おまけとしてスターティンググリッドにレースクイーンが並ぶようになった。カメラ小僧がいないので、盛り上がりにやや欠けるか（笑）

スピードガイドバーとレコードラインが新しく採用されたため、前作に比べて初心者でも走りやすくなった。レコードラインは直前で合わせるよりも、遠方のラインを目標にした方がトレースしやすい

スロットルを開け過ぎると簡単にウイリーする。ゴールの瞬間のパフォーマンスであればかっこいいが、レース中はタイムロスを招くので控えたい。アクセル、ブレーキ、コーナーリングなど、キーボードでの操作では調整しにくいため、ジョイスティックの使用がお勧めだ

イドバーというものが設置されたのだ。このバーは現在の速度と望ましい速度の差を示している。白い針がグリーンに振れている場合は"スピードが足りない。もっとアクセルを回せ"であり、赤に触れている場合は"速過ぎる。減速せよ"という意味になる。つまり、針を中央の白いエリアにとどまるようにスピードを調整すれば、コーナーでの膨らみを抑制できるのだ。初めてSB2001を遊ぶ人は、まず"転倒しないでコースを1周する"ことが当初の目標となる。そのような時は、レコードラインとスピードガイドバーを見ながら走れば上達も早いだろう。

また、トレーニングモードのほかにも、新しい機能が用意されている。前作では画面の上にカーブの種類と半径が表示されていたが、SB2001では、新たに車輪マークと手のマークが追加された。どちらもフェードイン(徐々に現われる)/フェードアウト(徐々に消える)で表示され、車輪マークはトラクションの状態(タイヤが路面をつかんでいく感覚)を知らせ、手のマークはブレーキをかけるとアドバイスしてくれる。トレーニングモードとこの二つの機能を併用すれば、豊富な情報量を頼りに走ることができるだろう。(まるで「電車でGO!」みたいだ)。なお、これらの情報をすべてキャンセルすれば、リアリティーを追求した本格的なレースも楽しめる。

遊びやすさに重点が置かれ操作感が大幅に変化

SB2001では操作感覚もかなり変わった。今回試したのはアルファ版なので、製品版ではさらに調整が加わるかもしれないが、"バイクが軽い"と感じられる。前作に比べて倒しやすく、スロットルもパワフルだ。筆者は前作のレビュー(2000年4月号に掲載)において、バイクを倒し込む時にプレイヤーの操作とバイクの挙動に一瞬のタイムラグがあることを指摘した。実際のレースの映像を見る限り、ライダーがバイクを倒そうとする時に、ライダーの意識とバイクの挙動との間に同様のずれがある。前作はそれを再現したのだと思い、リアリティーの面でプラスに評価したつもりだ。ところがSB2001では、このずれをほとんど感じなくなった。例えば、シケイン(低速で左右に切り返す連続コーナー)を通過する時に、前作ではラインを先読みしてバイクを倒していたが、SB2001ではこれだとワンテンポ早くなってしまう。

また、トラクションのかかり具合を見直したためか、SB2001では前輪が浮きやすい。スタート時やコーナー終了からの加速で、マシンの前輪が簡単に持ち上がるのだ。もちろん、前輪が浮いてしまえばブレーキングは遅くなり、バイクを倒せば転倒の危険も大きくなる。ただし、大型バイクのレースでは前輪が浮くシーンはよくあることで、ほとんどのライダーは体を前に出すリーンフロントスタイルで前輪に体重をかけている。SB2001では、リーンのコントロールはできないが、ライダーの姿勢を低くすれば、前輪の浮きを抑えることができる。

ライダーの挙動におけるバリエーションが増えた。こぶしでのアピールに加えて、不安定な状態になるとライダーが大胆な立て直しを試みる。転倒時の動きも多彩になった

開発陣がここまで操作感を変えた理由については、とても興味深いものがある。前作であまりにもリアリティーを重視したために、ゲームの難易度が高くなったことを見直したのだろうか。あるいは、前作では大型バイクを操る難しさと、それを乗り越えて自在に操る面白さを体感させることに成功していたが、SB2001では難易度を下げて、多くのユーザーにトップレーサーになった気分を楽しんでもらいたかったのかもしれない。リプレイムービーの機能が強化されたところを見ると、そのような思惑が感じられる。確実に言えるのは、リアリティー重視であれ、ゲーム性重視であれ、どちらのタイプにも根強く支持するファンが存在するということだ。前作に比べて、SB2001ではゲーム性がより深まったので、前作よりも幅広い層に受け入れられるだろう。

SB2001の登場によって、前作が店頭で並ぶ機会は少なくなるだろうが、もしSB2001で初めてバイクレーシングゲームの楽しさを知ることがあれば、ぜひ前作にもチャレンジしてもらいたい。また、前作で操作の難しさに閉口した人がいたとしたら、ぜひSB2001をプレイしてほしい。どちらもバイクレーシングゲームの最高峰であることは間違いないのだ。　（杉山淳一）

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★☆

注：アルファ版のため未実装

サーキットの興奮を伝えるさまざまなカメラ視点

だれでもトップレーサーの気分になれるSB2001だが、9種類のカメラ視点でリプレイが再生できるため、レーサーと観客の両方の角度からレースを眺めることができる。グラフィックが向上したため、テレビ中継さながらの画面が楽しめるのだ。

シネマチック視点。超望遠レンズで指定したライダーを追跡する。映画「汚れた英雄」をほうふつさせるのでは?

ローテーション視点。ライダーの周囲をカメラが衛星のように周回する

フロントホイール視点。ライダーの足元にカメラを設置。実際のレースでも採用されている

ライトハンド視点。右腕の側から前方を見る。前方の風景とメーター類を同時にチェックできる

アクション性の高い戦闘に見えるが、実際はターン制で行われる。また、各キャラクターにはマウス操作だけで行動の指示が与えられる。もちろん、オートマップ機能も備わっている

ウィザーズ&ウォリアーズ

WIZARDRYのシステムを継承する ボリューム満点のファンタジーRPG

「WIZARDS&WARRIORS」は、「WIZARDY」シリーズのV～VIIを手掛けたD.W.Bradley氏の新作RPGである。シングルプレイ専用のオーソドックスな内容となっており、その仕上がりは「MIGHT&MAGIC」シリーズに非常によく似ている。日本語にローカライズされる予定は現在のところ無いが、往年のWIZARDRYファンにとって要注目のタイトルだと言えよう。

100以上のクエストを持つ自由度の高いRPG

Heuristic Park社が制作した「WIZARDS&WARRIORS」(以下、W&W)は、「WIZARDRY」や「DUNGEON MASTER」の流れをくむ古典的なRPGである。プレイヤーは、6人のキャラクターで編成したパーティーを指揮し、さまざまな冒険に挑むのだ。

冒険の舞台となるのは、"Gael Serran"と呼ばれるエジプト神話を題材にしたファンタジー世界である。この世界では、善なる神官と、悪のファラオという二つの不死の存在が、果て無き抗争を繰り返しており、現在はファラオが急速に勢力を伸ばしている。この勢力の拡大を阻止するのが冒険者に課せられた使命であり、唯一ファラオに対抗する力を持つと言われる伝説の剣"Mavin Sword"を探し出すことが物語の軸となる。

ありがちなストーリーだが、これは古典的RPGの"お約束"とも言える設定であり、W&Wの主眼ではない。運命づけられた英雄に感情移入したり、ストーリーを堪能したりするほかのRPGとは異なり、W&Wはいつか英雄になることを夢見つつ、自由に冒険を楽しめるゲームなのだ。プレイヤーが操るキャラクターは一介の新米冒険者にすぎず、序盤では世界を救うどころか、自分たちの身を守ることで精いっぱい。仕事があれば何でも引き受けるといった具合で、100以上も用意されている多彩なクエストや、モンスターとの戦闘を繰り返し、冒険者としての富と名声を得ていくのである。

なお、W&Wは3Dの1人称視点で冒険が進行する。「DUNGEON MASTER」や「MIGHT&MAGIC」(VI以降)を知っている人は理解しやすいと思うが、戦闘も通常の3D画面のまま行われる(厳密にはターン制だが、画面の切り替えなどは無い)。背後から不意にモンスターに襲われたり、正面から多数の敵が迫り来る様子が見えたりといった、緊張感溢れる戦闘もW&Wの大きな魅力である。

WIZARDRYを踏襲した転職システムが魅力

W&Wの最大の特徴は、キャラクターシステムにある。キャラクターの個性を定める要素は、ステータス値(8種)、種族(10種)、職業(15種)、スキル(32種)、特殊能力(64種)と膨大にあるのだ。その中でも特に、WIZARDRYを踏襲した転職システムは見逃せない。

W&Wの15種類の職業は、Basic(4種)、Elite(8種)、Special(3種)の3ランクに分けられている。キャラクター作成時に選べるのは、Basicに分類されるWarrior、Wizard、Priest、Rogueの4種類で、条件を満たせば上位の職業へと転職できる仕組みだ。

上位の職業は、スキルなどの能力の面で優れているのだが、以前の職業のステータスやスキルをすべて引き継げるという点が、ゲームとして非常に面白い部分だ。ごく単純な例だが、転職システムを上手に使えば、Warriorように屈強で、Wizardの魔法も扱えるキャラクターを作り上げることができる。6人のキャラクターを計画的に転職させ、より強力なパーティーを作り上げるというのは、まさにWIZARDRYの面白さと同じだ。一度ハマると、寝食を忘れて没頭してしまうことだろう。

豊富に用意されたクエストや3Dグラフィックでの描画という点で、本作はMIGHT&MAGICシリーズにかなり似ている。しかし、キャラクターシステムに目を向けると、WIZARDRYの正当な後継者であることが分かるだろう。クリアには200時間以上を要するというボリュームのあるタイトルなので、昔からのRPGファンにじっくりと楽しんでもらいたい。(下村隆善)

W&Wの魔法は六つの体系に分けられており、全部で約100種類の呪文が用意されている。基本的に職業によって学べる呪文体系は限られているが、転職することで学べる呪文を増やすことも可能だ

グラフィック	★★★½☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★½☆☆
総合評価	★★★½☆

ユニークな種族

W&Wではキャラクターの種族としてHumanやDwarf、Elfなどのほかに、トラ人間のWhiskahや、Orcに似たGourkなどユニークな種族が用意されている。それぞれの種族はStrengthやDexterityなどの初期ステータス値が異なるだけでなく、ボーナスとして特殊能力も備わっている。例えば、WhiskahではNight Vision(夜間視力)、GourkであればBloodscent(モンスター感知)である。ちなみに特殊能力は、ギルドでトレーニングすることによって体得することもできる。

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Heuristic Park社
発売元	アクティビジョン
価格	$44.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	PentiumII 233MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	DirectX 7.0a対応カード(メモリー16MB以上の3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	880MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows対応サウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)

町の内部は、画面のように左右にスクロールする形式で表示される。各ショップへは、それぞれの建物のグラフィックをクリックすることで入ることが可能だ。町中で道に迷うような煩わしさが無い

Warriorなら武器屋、Priestなら寺院でお金を払うと、それぞれのギルドへ加入できる。ギルドでは、スキルのトレーニングや転職が可能となるので、必ず入っておきたい。W&Wでは、NinjaやSamuraiなど、WIZARDRYファンには懐かしい上位職業もたくさん用意されている

Copyright © 2000 Heuristic Park, Inc.
Published and distributed by Activision Publishing,Inc.
All Rights Reserved. Wizards&Warriors is a trademark of Heuristic Park, Inc.

ベストプレープロ野球'00

自分流のペナントレースを楽しめるプロ野球シミュレーションの代表作

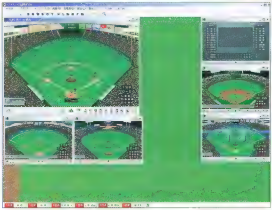
2000年のプロ野球ペナントレースは、読売ジャイアンツと福岡ダイエーホークスが優勝し、この号が発売されるころには、日本シリーズ初のON対決にプロ野球ファンの注目が集まっていることだろう。しかし、それ以外のチームのファンの中には、応援しているチームが優勝を逃したことに納得していない人も多いはず。「ベストプレープロ野球'00」は、そんな、もう一度ペナントレースをやり直したい人にお勧めの、本格派プロ野球シミュレーションだ。

状況に応じてサインを出す 監督の気分がじゅうぶん味わえる

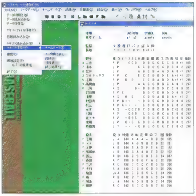
競走馬育成シミュレーション「ダービースタリオン」の開発元として有名なパリティビット。1999年に、パリティビットの野球シミュレーション「ベストプレープロ野球」のWindows版が発売されたのをご存じだろうか。インターネットを使ったマルチプレイに対応するなど、パソコンならではの機能を付加しており、インターネット上でのオンラインリーグも大きな盛り上がりを見せている。そのベストプレープロ野球の続編である「ベストプレープロ野球'00」(以下、ベスプレ'00)が、アスキーより発売された。

ベストプレープロ野球をプレイしたことがない人のために、大まかなゲーム内容を紹介しておこう。ベストプレープロ野球は、ナムコの「ファミスタ」やコナミの「実況パワフルプロ野球」などの野球ゲームのように、選手を直接動かすタイプのゲームではない。プレイヤーが監督となり、さまざまな作戦を指示する野球シミュレーションだ。ゲーム中でプレイヤーが行うことは、オーダーを組み、送りバントやヒットエンドラン、投手交代などの指示を出すことである。現実のプロ野球を観戦していて、監督のさい配ミスに歯がゆい思いをしたことのある人は多いはず。ベスプレ'00では、自分が監督となってさい配を振るうことができるので、そんな不満を解消するのにもってこいの作品と言える。

また、ベスプレ'00は、チームデータをテキストファイルとして書き出す機能が備わっているので、データを簡単に書き換えることが可能になっている。よって、プレイヤーが"この打者はもっとホームランを打てるはずだ"と思うのなら、そのとおりに選手の能力を強化することができる。さらには、"もし松坂が横浜ベイスターズに入団していたら"とか、"清原が阪神タイガースに移籍していたら"といったことも再現できる。まさに、自分の思いどおりのペナントレースを楽しむことができるのだ。



ペナントレースでは、六つの試合を同時に進行させることも可能だ。また、興味の無い試合をスキップすることもできるので、あまり時間が取れない人でも、じゅうぶん楽しめる



チームデータをテキストファイルとして表示したところ。このテキストファイルを書き換えるだけで、選手の能力を変更することができる。また、試合日程や試合結果などのデータを、テキストファイルとして保存することもできる

選手データは2000年のものを用意 対戦は12人までの同時プレイが可能

次に、前作からの変更点を紹介していこう。まずは、選手データの更新について。ベスプレ'00の選手データは、日本プロ野球機構の公認を得て、2000年のデータに基づいて作成されている。従って、ベスプレ'00を買ったその日から、2000年のペナントレースをシミュレートすることができるのだ。

前作では、TCP/IPもしくはLANによる、1対1のマルチプレイしかできなかったが、ベスプレ'00では、最大12人でのリーグ戦を行うことも可能になった。すべての試合が同時進行するので、いろいろなプレイヤーと対戦するだけではなく、"ほかのプレイヤーの動向を見ながら投手を温存する"といった駆け引きが生まれるに違いない。

2Dのデフォルメキャラのグラフィックや、各チームの応援歌が流れるだけのサウンドは、今となっては、はっきり言って物足りない。しかし、ベスプレ'00は、そういった欠点を補って余りある、野球シミュレーションとしての面白さをじゅうぶんに持っている。ゲームの面白さが、演出面によるものだけではないことを再確認させてくれる、数少ない作品の一つと言えるだろう。 (M-husky)

マルチプレイ時には通信コンソールが表示される。ここでは、対戦相手とチームの振り分けをしたり、日本語でチャットを行うことができる

グラフィック	★★☆☆☆
サウンド	★★☆☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★½☆

画面中央には、現在進行中の試合が表示されている。画面下にあるボタンが、選手に作戦を指示するためのボタン。ボタンの上に表示されている文字は、キーボードのショートカットとなっていて、1台のパソコンを使って対戦した場合でも、相手の作戦が分からないように配慮されている

Information

開発元	:株式会社パリティビット
発売元	:株式会社アスキー
問い合わせ先	:株式会社アスキー ゲームユーザーサポート係 03-5351-8901
価格	:9,500円
OS	:Windows 95/98/NT4.0/2000
CPU	:Pentium 133MHz以上
メモリー	:16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	:640×480ドット、256色以上表示可能なビデオカード
HD容量	:50MB以上
CD-ROMドライブ	:2倍速以上
サウンド	:DirectX7a対応のサウンドカード
発売時期	:発売中

(社)日本野球機構、フランチャイズ11球場公認

©2000 パリティビット, © 2000 アスキー

オリジナルのチームでオンラインリーグに参加しよう

インターネット上では、プレイヤー同士がオリジナルのチームデータを持ち寄って、オンラインリーグが開催されている。開発元であるパリティビットのサイト(http://www.paritybit.co.jp/)に、関連したサイトへのリンクがあるのでアクセスしてみよう。ゲームに慣れてきたら、このオンラインリーグに参加するのも面白そうだ。

さまざまなサイトへのリンクが、解説付きで張られている。これらのページには、オンラインリーグについての情報のほかにも、プレイヤーが考えた強いチームの作り方なども紹介されている

レインボウシックス コバート オプス エッセンシャルズ

新マップに加え膨大な資料を収録 特殊部隊を学習し体験せよ

舞台は2003年、国際対テロ部隊Rainbowは、テロリストたちとの終わり無き戦いを続けている。「RAINBOW SIX」シリーズの最新作「COVERT OPS ESSENTIALS」がついに登場。作戦領域が広くなって、狙撃や部隊のルート設定の重要性が増し、じっくりと楽しめる作品に仕上がっている。

広大な作戦領域を持つマップでは狙撃とルートの設定が重要になる

「RAINBOW SIX：COVERT OPS ESSENTIALS」（以下、COVERT OPS）は、多くのプレイヤーを魅了する特殊部隊シミュレーション「RAINBOW SIX」シリーズの最新作である。CD-ROM2枚組となり、Mission DiscとTraining Discに分かれている。まずは、Mission Discの解説から始めよう。COVERT OPSのゲームシステムは、基本的に「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」（以下、ROGUE SPEAR）のものを使用している。ROGUE SPEARや「RAINBOW SIX ROGUE SPEAR：URBAN OPERATIONS」（以下、URBAN OPERATIONS）と比較して、新たに追加された武器やシステムは特に無い。

トレーニングモードには、特殊部隊系ソフトの始祖である「SPEC OPS」を制作したZombie Studios社の手による、小規模なマップが六つ用意されている。これらは、マルチプレイで使用すると、非常に楽しめそうな構成のマップだ。キャンペーンモードには三つのミッションが用意されていて、それぞれ、ボリビアのジャングル、ロシアの豪雪地帯、アメリカのミサイルサイロが舞台となっている。キャンペーンモードで使用されているマップは、作戦領域が非常に広くなっているため、狙撃兵の重要度が高い。テロリスト側も巧みに狙撃兵を配置しているので、味方の突入部隊がやられる前に、敵の狙撃兵を素早く排除しておくことが重要になってくる。突入部隊のルート設定も、敵の狙撃兵の配置を考慮に入れたものにする必要がある。作戦立案時に確認したテロリストの配置が、ミッション実行時には変わっていることが初級レベルでも起こるので、臨機応変に作戦を進めなければならないだろう。

もう1枚のTraining Discは、かなり専門的な内容になっている。特殊部隊テストでは、対テロリスト部隊Rainbowの一員になるための、各種テストを受けることが可能だ。そのほか、ルームエントリーや隠密技術などの戦闘術、戦闘時における心理構造、特殊部隊が使用する装備の資料も見ることができる。まだまだ、ここには書ききれないほどの情報が収録されていて、まさしく特殊部隊を知る上でのバイブルと言えるだろう。

マルチプレイは要改善 次回作に期待したい

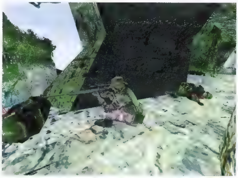
ROGUE SPEARのアドオンであるURBAN OPERATIONSでは、マルチプレイで使用できるマップを含め、15のマップが追加された。それに対して、今回追加されたマップは九つしかなく、一ユーザーとして、少々残念に思う。トレーニングモードで使用されている六つのマップに関しては、少人数でのマルチプレイに期待が持てそうだ。反対に、キャンペーンモードで使用されている三つのマップは、広過ぎて少人数でのマルチプレイには向かないと思われる。

マルチプレイで共同ミッションを試してみたが、ほとんど常にラグが発生してしまい、敵を攻撃してもダメージを与えられないような状況だった。ROGUE SPEARでも、共同ミッションはラグが発生しやすかったのだが、これではまともに対戦するのが難しいように思えて仕方がない。次回作が出たときには、もう少しマルチプレイでの軽快さを重視してほしい。

マルチプレイではストレスがたまってしまうが、シングルプレイはミッション数が少ないものの、前作以上に作戦立案の重要性が増しているので非常に面白い。マイクロマウスから発売される日本語マニュアル付属版では、ミッション内容の解説や特殊部隊テストなどが日本語に翻訳されているので、それをお勧めしたい。（K1）

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

施設内に侵入して、テロリスト2名を排除した。しかし、安心するにはまだ早い。残りの敵も慎重に片付けよう



素早く位置を確保して、狙撃準備を整えた隊員。狙撃は重要な要素だ

適切なルートの設定が、広大なマップで作戦を遂行する際のかぎとなる

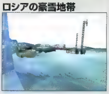
広大な作戦領域を持つ3種類のキャンペーンマップ

作戦領域が広くなったため、部隊のルート設定が非常に重要となった。また、敵が狙撃兵を配置していることが多いので、その対策も必要になる。よく考えて行動しないと、すぐに全滅してしまうことになるだろう。

ボリビアのジャングル

ジャングル奥深くでの人質救出作戦。敵狙撃兵を素早く排除せよ

ロシアの豪雪地帯



衛星通信施設に閉じ込められた人質を救出せよ

アメリカのミサイルサイロ

乗っ取られたミサイルサイロを、すぐに奪還せよ

Information

発売元	Red Storm Entertainment社
販売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	PentiumII 266MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	4MB以上のメモリーを搭載したDirect3D対応のビデオカード
HD容量	500MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 7以降に対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	2000年10月27日

© 2000 Red Storm Entertainment,Inc
All rights reserved.

SimPEOPLE シムピープル ハッピーライフ!データセット

夢のようなアイテムが登場した! スイッチを入れるだけで、小まめに家事をこなしてくれるロボットだ。これとメイドサービスを組み合わせれば、昼も夜も衛生的な環境が実現できるだろう

シムピープル ハッピーライフ!データセット

人間観察シミュレーションがパワーアップして帰ってきた

人間の生活をパソコン上で再現し、プレイヤーはその様子を眺めて楽しむという、異色のシミュレーション「シムピープル」。自由度の高いゲーム内容が好評で、ユーザーが作成したオリジナルのスキンやオブジェクトも数多く出回っている。「シムピープル ハッピーライフ!データセット」は、新たなキャラクター、家具、職業などを追加する、シムピープルの拡張パックである。

今度は城主になってみようか? 新生活を始めたくなるオブジェクト

ほのぼのとした印象のグラフィックと相まって、一般人の平凡な生活をシミュレートする、のんびりとしたゲームかと思われていた「シムピープル」。しかし、ユーザーが増えるにつれて、ただ生活を見守るだけでなく、さまざまな遊び方が編み出された。シム(シムピープルに登場する住人の呼び名)を効率よく昇進さる方法や、短時間で財産を増やすといった攻略方法だけではない。政略結婚による豪邸の乗っ取り方や、不要になったシムの葬り方といった、かなり変わったプレイ方法まで考え出されたのである。さまざまな遊び方ができるということは、ゲームの柔軟性が高い証拠である。

また、キャラクターの外見を自由に作成できるツールが公開されたおかげで、ネット上からプレイヤーたちの自信作をダウンロードすることができる。懐かしの人気キャラクターから、芸能人にそっくりのシム、ヌードデザインのエッチなシムなど、短時間のネットサーフィンで、数え切れないほどのデータを手に入れることができるだろう。自分好みの外見を持つシムで遊ぶのは、また格別の楽しさがある。

このシムピープルの拡張パック「シムピープル ハッピーライフ!データセット」が、11月16日に発売される。ハッカー、ジャーナリストなどの、5種類の職業が新たに追加され、シムの経済生活のバリエーションが増している。もちろん、家の内装についても大幅にパワーアップしており、さまざまなタイプの壁紙や床タイルなど、100種類以上ものオブジェクトが追加される。追加されたオブジェクトには、特殊な効果を持つものも多い。どんな効果があるのかは、使ってみてのお楽しみだ。公式サイト(http://www.simpeople.com/)で先行公開されていたスキンやペットのモルモット、ジュークボックス、鹿のはく製などのオブジェクトも収録されている。追加されたオブジェクトは、やたらと派手なものや、中世ヨーロッパのお城で使われていたようなもの、日本調のものが多いようだ。シムの動作や家の造り方については、バグが修正されたほかは、目立って変更された点は無いので、今までどおりの感覚でプレイすることができる。

シムたちの生活を快適にして隣人たちと楽しい生活を送ろう

プレイフィールに大きな変化は無いものの、ゲーム面での最大の違いは、それまでは一つしかなかったエリアが拡大され、五つになったことだ。従来は、一つのエリアに10件の家までしか建てることができず、一つの家には8人のシムまでしか住めないため、最大でも80人のシムしか存在できなかった。しかし、エリアが5倍になったことによって、それが400人に大幅増加した。もはやこれは一つの共同体だ。

これだけ大勢の人が近所で暮らしているのだから、ぜひともシムの特性を理解して、できるだけ多くの隣人と仲良く付き合う努力をしたい。それにはまず、自分がメインで操作して見守っていく"主役シム"を、快適な生活に導いてやらなければならない。まず、彼らの好きな行動／嫌いな行動を見つけ出すことから始まるが、あまり頻繁に指示を出すのも面倒である。小まめな操作も必要ではあるが、彼らが好むオブジェクトを設置したり、生活しやすいレイアウトの家を用意するといった、環境面でのサポートを中心に行い、シムたちの反応を見て次の行動に移るのが良いだろう。

また、すべてのシムは、窓とドア、角の多い家を好む。8角形の家や、窓だらけのトイレに満足しているシムは、はっきり言って変なやつだ。シムの好みと、われわれプレイヤーの好みの間に折り合いをつけながら家を整備し、彼らの時にこっけいで時にいじましささえ感じる日々の暮らしに、ちょっかいを出しつつ見守っていこう。(と思いつつも、眺めるだけの暮らしに慣れてくると、トラブルを期待してしまうのは邪悪だろうか)　(菅原有香)

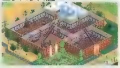
グラフィック	★★★★½
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

家の構成を考える楽しみが増加

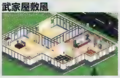
壁紙や、床タイルが数多く追加されたので、さまざまな雰囲気の家を作ることが可能になった。

中世ヨーロッパの城風

ログハウス風



武家屋敷風

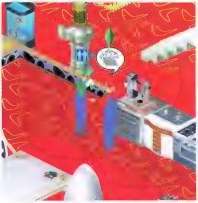


このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Maxis社
販売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格	1,980円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 233MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	800×600ドット表示可能なビデオメモリー2MB以上を搭載したDirectX対応ビデオカード
HD容量	175MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	2000年11月16日

新たに追加された職業の一つ、ハッカー。最初はベータテスターというアルバイト的なランクからスタートする。勤務時間の割に給料はよろしくないが、昇進するとどうなるのか楽しみな職業だ。コンピューターのエキスパートとなれるのはいつの日か



ヒゲにオーバーオール。この兄弟はどこかで見たような……。スキンはBMPファイルで比較的容易に作成可能となっている。日本でもスキンデザイナーのサイトは数多い。画像のスキンは、日本のデザイナーサイトSIM PEE(http://www.australia-japan.com/simpee/)からダウンロードできる(拡張パックには収録されていません)

© 2000 Electronic Arts Inc. All right reserved.

※シムピープル ハッピーライフ!データセットで遊ぶためには、シムピープル本体が必要です。

特別企画

あの興奮が再び蘇る レトロゲームの

RPGの名作3選

RPGは現在でも最も高い人気を誇るジャンルである。しかし、最近の作品の中にはストーリー性を重視するあまり、肝心のゲーム性がおざなりになってしまっているものが存在するのも事実。そこで、ここではゲーム性そのものでプレイヤーを魅了したタイトルを3本紹介しよう。

元祖コンピュータRPGともいえる名作 ウィザードリィ リルガミン サーガ

この「ウィザードリィ リルガミン サーガ」(以下、リルガミン サーガ)」では、パソコンRPGの原点ともいうべき「WIZARDRY」シリーズのうち、シナリオ1、2、3をプレイすることができる。もともと、シナリオ2とシナリオ3ではシナリオ1で育てたキャラクターを転送する必要があり、すべてのシナリオを通してプレイしたことがある人は、少ないのではないだろうか？ そういう意味では、一気にシナリオ3まで楽しめるリルガミン サーガなら、WIZARDRYシリーズの面白みを心行くまで満喫できるはずだ。

過去のバージョンからのシステム的な変更としては、オートマッピング機能が追加され、ダンジョンで迷うことが少なくなった点が大きい。以前は、プレイヤーが方眼紙に手書きでマッピングをするというのが当たり前であったが、それが面倒だと感じる人にはうれしい変更と言えるだろう。

そのほか、冒険中に手に入れたアイテムを見られるアイテム博物館や、倒したモンスターの情報を確認できるモンスター博物館があるのも素晴らしい。このゲーム最大の楽しみであるアイテム収集に燃えるプレイヤーには、すべてのアイテムを手に入れるまでタウンとダンジョンを往復するという日々が待っているのだ。

オリジナルモードでは、モンスターは昔ながらのドット絵で表示される。懐かしいと感じた人はかなり年季が入ったプレイヤーのはずだ。画面右上に追加されたマップが表示され、手軽にプレイできるようになっている

かつてのファンも納得のアレンジ イースII エターナル

1987年に発売され 、「ドラゴンスレイヤー」シリーズと並んで熱烈なファンの多かった日本ファルコムの「イース」シリーズ。その2作目をアレンジし、現在に蘇らせたのがこの「イースII エターナル」(以下、YsIIE)だ。

YsIIEでは、グラフィックやサウンドはもちろん、操作系に至るまで、あらゆる部分に改良が加えられている。それでいて、別のゲームになってしまっている訳ではなく、骨組みである「イースII」をあくまで残しながら、上質なRPGへと進化しているのだ。「アレンジ版をプレイしたら、元のゲームとぜんぜん違ってがっかり」といった経験がある人も、「こういった良いアレンジもあるんだ」と感じることができるだろう。

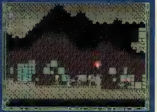
さらに、今まで進めてきたストーリーが確認できる"冒険日誌"や、画面の外枠にぶら下げられる"マスコット集め"など、新しい遊び要素も追加されている。「イースIIはさんざんプレイしたし……」という人であれば、こういった追加部分を楽しみながらかつての冒険を思い出してみてはいかがだろうか。

ちなみに、OVA『イース天空の神殿』全4巻などの3大特典が付いた初回限定パッケージは、現在店頭に置かれているもので販売終了となる。まだ手に入れていない人はお早めに。

各エリアの最後で待ち受けているボスキャラたちもパワーアップ。よりアクション性に富んだバトルが楽しめる。また、重要人物がからんだイベントでは大きなグラフィックが表示されるなど、細かい変更点がうれしい

こちらもチェック！ ソーサリアン・オリジナル

「イース」とほぼ同時期に発売され、こちらもファンの多かった「ソーサリアン」。そのアレンジ版である「ソーサリアン・オリジナル」が、11月9日に発売される。ソーサリアンといえば、冒険をするごとにキャラクターの年齢が増えていったり、7種類の星をかけ合わせて魔法を作ったりといった、独特のゲームシステムが思い出される。当然、これらのシステムはそのまま受け継がれている。気になるのは追加シナリオの有無だが、ソーサリアン・オリジナルで楽しめるのは、残念ながら元祖ソーサリアンに収録されていた15本のシナリオのみ。今後の追加を期待しよう。



ゲームシステム同様、戦闘の仕組みもほとんど変化していないので、当時のファンならすぐに慣れ親しむことができるはずだ

IIのオリジナル版もプレイできる ハイドライド3 Gold Pack

アクションRPGというジャンルを日本に定着させた、名作「ハイドライド」。「ハイドライド3 Gold Pack 」(以下、Gold Pack)は、シリーズ3作目である「ハイドライド3 THE SPACE MEMORIES」(以下、ハイドライド3)のオリジナル版とアレンジ版、さらにシリーズ2作目の「ハイドライドII SHINE OF DARKNESS」(以下、ハイドライドII)を収録したお得なパッケージとなっている。

Gold Packのメインであるオリジナル版ハイドライド3は、1987年当時、広大なマップと難解ななぞ解きで話題となった。リアルタイムで時間が経過していく点や、持っているアイテムの重量で主人公の動きが遅くなるなどのリアリティーを追求したことでも知られている。しかし、難し過ぎるという当時の批判への反省からか、このGold Packには、モンスターを倒した時に手に入る経験値やお金が増加し、重量制限がなくなる"オーバードライブ"モードも用意されている。ハイドライドシリーズをプレイしたことがない人は、まずはこれでゲームに慣れることをお勧めする。

なぞ解きに関してはマニュアルにヒントが載っているので、さほど迷うことはないはずだ。しかし、まずはこのヒントを読まずにチャレンジして、どうしてもクリアできないというときだけ参考に見てほしい。なぜなら、どうすればなぞが解けるのか、苦しみ悩んで考えることがハイドライド最大の魅力のはずだから。

弓を装備していれば、攻撃時に矢が飛んでいく。この当たり前のアクションが、当時は新鮮だった。画面右側中央の時計に合わせて、食事をしたり、睡眠をとったりする必要がある

こちらもチェック！ ハイドライド

シリーズ第1弾であるハイドライドも、Windows版で発売されている。PC-8801版を忠実に移植したオリジナル版と、現代風にアレンジしたアレンジ版が楽しめるが、発売からすでに1年以上が経過しているので、販売店の店頭では見つけることができない可能性が高い。その場合は、開発元であるT&E SOFTのホームページ(http://www.tes.co.jp)にて機能が限定されたダウンロード版が販売されているので、こちらを利用すると良いだろう。ハイドライドIIとハイドライド3のダウンロード版も用意されているので、気軽にハイドライドシリーズを楽しむことができるのではないだろうか。

元祖ハイドライドにも、アレンジ版とオリジナル版が収録されている。Gold Packをプレイする前に、こちらもプレイしておきたい

ススメ

パソコンにかかわる技術の発達と共にゲームも進化し、現在では国境を越えてマルチプレイを楽しむことが当たり前となった。しかし突然このような状況が形作られたわけではない。そこに至るまでに数々の名作ゲームが登場し、そして消えていったのである。最近になって、これらの名作を時の流れのまま埋もれさせることを惜しみ、復刻版として再度発売するという動きが活発になってきている。そこで、プレイヤーの心をとらえて放さない、名作ゲームの復刻版の数々を紹介していくことにしよう。確かに、今となっては古臭い作品もあるが、逆に昔のゲームの中に新鮮な面白味を発見する人もいるのではないだろうか。この記事が、"ゲームの面白さとは？"という点を考えるきっかけになることを願っている。　文／M-Husky

シミュレーションゲームの名作3選

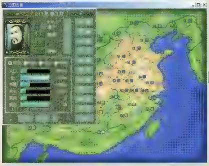
RPGと並んで人気が高いシミュレーションゲーム。現在のネットワークゲームではリアルタイム制のものが主流だが、ここで紹介する作品のように、ゆっくりと腰を落ち着けてプレイするゲームも独特の味があるものだ。

豪傑たちを操り中国を統一せよ　三國志III

歴史シミュレーションは各社から多数発売されているが、最も人気のあるものといえば、やはりコーエーの作品だろう。特に、「信長の野望」シリーズと「三國志」シリーズは、日本のシミュレーションゲームというジャンルを代表するタイトルといっても過言ではない。その中から、現在コンビニで購入することが可能な、初代三國志の発売から約7年を経て開発された「三國志III」を紹介しよう。

三國志IIIは、数多くの武将を率いて他国に攻め入り、最終的には中国の統一を目指す歴史シミュレーションだ。紀元2世紀末ごろの、中国が魏・呉・蜀の3国に分かれていた『三国志』の世界を舞台にしており、登場するのは劉備や曹操、諸葛亮をはじめとする英雄たちである。三國志IIIでは配下の武将を将軍・軍師・文官・武官のいずれかに任命する必要があり、それぞれの武将に得意な分野が設定されている。そのため、特定の武将だけでは効率的な組織運営ができなくなっているのだ。武将を遊ばせることのないように各地にまんべんなく配置していくという、人材活用ゲームの側面も持ち合わせているのである。そのほか、武将同士が1対1で戦う一騎討ちや、名馬をアイテムとして配下の武将に与えることができるといった、三国志らしい演出が随所に見ることができる。

コーエーといえば、「三國志Internet」はもちろん、「アプサラス」なども発売しており、ネットワークゲームにも力を入れているメーカーとしても有名だ。この三國志IIIではネットワーク対戦はできないものの、8人までのマルチプレイが可能となっている。かつてのマルチプレイを知ることができるという意味でも、プレイしておいて損のないタイトルではないだろうか。



各城ごとに、太守や軍師を任命することができる。有能な人材を集めることが、中国統一への近道だ。自国の状況を正確に把握し、的確な指令を与えていくことが、三國志シリーズを通して最も重要なポイントである

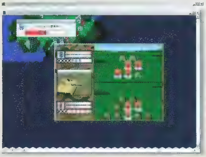
各ユニットの特長を生かして戦おう　GREATシリーズ　大戦略 for Windows パワーアップバージョン

本格的な戦略シミュレーションとして、初代の「現代大戦略」から評判の高かった「大戦略」シリーズ。「大戦略 for Windows パワーアップバージョン」は、1995年に発売された「大戦略 for Windows」に新マップとマップエディターを追加したパッケージとなっている。

このゲームの目的は、さまざまなユニットを効率よく運用し、ほかの国の首都を陥落させることである。生産できるユニットはアメリカやドイツ、イタリアなど、実在の軍隊の兵器に合わせて10パターンに分けられており、その中からあらかじめ選択しておく必要がある。また、各部隊には燃料や士気、経験値などのパラメータがあるので、実際の司令官のように細かい配慮をしていかなければならない。ユニットを単純にこまとして扱っていると、戦場で立ち往生する羽目になりかねないのだ。

用意されているマップは"アイランドキャンペーン"など、大戦略ファンならおなじみのものばかり。各マップには難易度が設定されているので、まずは最も簡単な尉官級のマップからプレイするのがお勧めだ。また、初心者用に陸・海・空それぞれのユニットの運用法が習得できるマップも用意されているので、大戦略シリーズは初めてという人でも、自然とプレイに慣れることができるはずだ。

新作の「リアルタイム版大戦略」や「大戦略VI」では、ネットワーク対戦にも対応している。その入門用としても、この大戦略 for Windows パワーアップバージョンは最適な1本といえるだろう。



かつては10数分待たされるといったこともあったが、コンピューター側の思考ルーチンが成長しており、長時間待たされることは少ない。北海道など、実際の地形を題材にしたマップも多数用意されており、制作者のこだわりが感じられる

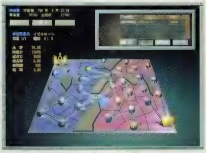
1995-2000 SystemSoft Corporation　2000 Media-kite

人気小説を題材にしたSF艦隊戦ゲーム　ULTRA2000シリーズ　銀河英雄伝説III SP

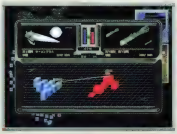
田中芳樹の人気小説『銀河英雄伝説』を題材にした戦略シミュレーションの3作目に当たる、「銀河英雄伝説III SP」。プレイヤーは、対立する二つの国家勢力のうち、銀河帝国もしくは自由惑星同盟の国家元首として、もう一方を征服することを目指していく。

このシリーズの最大の魅力は、何といっても、原作に登場する魅力あふれるキャラクターたちを指揮することができる点である。設定されたパラメータも原作に沿ったものとなっており、"疾風ウォルフ"の異名を持つミッターマイヤー提督の移動能力が高く設定されているなど、原作を知っている人なら思わずニヤリとさせられてしまうことだろう。

このゲームのもう一つの魅力は、練り込まれた戦闘シーンである。戦闘は宇宙船同士で行われるのだが、艦隊の陣形をどう構えるかが勝敗のかぎを握っている。例えば、敵艦隊の背後をとることができれば、たとえ敵の半分程度の戦力しかなくとも、勝利をつかむことが不可能ではなくなるのだ。そのため、敵味方の位置を正確に知ることが重要なポイントとなる。また、ゲームの進行は交互に行動するターン制ではなく、敵味方の艦隊が同時に行動を起こすため、現在の敵の位置に対して攻撃を仕掛けた場合、そこから移動を済ませた敵に後ろをとられるということもしばしば発生する。ユニットの数で勝負が決まるという戦いになりがちな戦略シミュレーションの中にあって、艦隊の運用方法によって勝敗が変わるゲーム性は特筆もの。原作を読んだことがない人でも、ぜひ一度プレイしてほしい作品である。



戦略モードでは、情報を集めて艦隊司令官を任命し、目標となる星域に移動させる。また、税率の設定や宇宙船の建造など、わずかではあるが、内政にかかわる命令を出すこともできる



攻撃フェーズでは艦隊同士の位置関係が重要だ。能力の高い指揮官でも、側面や背後から攻撃を受ければ大きな被害を受けてしまう

1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム　1999 田中芳樹・TKKW　©1999 BOTHTEC
1999 Micro Vision　ORIGINAL MECHANIC DESIGN 加藤直之

※各ゲームタイトルのInformationについてはp.057をご覧ください。

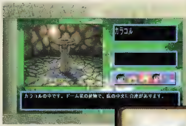
アドベンチャーゲームの名作2選

現在では制作するメーカーも少なくなり、日本ではサウンドノベルのようなスタイルに姿を変えてしまったアドベンチャーゲーム。しかし、8ビットパソコンが主流だった時代では、アドベンチャーゲームは1、2を争うほどの人気ジャンルだったのだ。ここでは“なぞを解き明かす”という、アドベンチャーゲーム本来の妙味がある2本を紹介しよう。

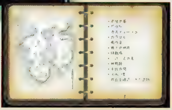
自らのひらめきでなぞを解き明かせ 太陽の神殿

「太陽の神殿」は、プレイヤーの行動をアイコン化し、入力を極力簡単にしたことで話題となった作品だ。何しろ、それまでのアドベンチャーゲームは、“OPEN DOOR”や“GET BALL”などのように、コマンドをキーボードから直接打ち込む必要があった。そのため、どういった行動をとれば良いのかが分かっていても、単語が当てはまらなくて先に進めなくなることが度々あったのである。そんな中で登場した太陽の神殿は、言葉探しで行き詰まることがまったく起こらなかったので、プレイヤーはなぞ解きに全力を注ぐことができるようになったというわけだ。

ゲームの内容は、密林の奥地にある遺跡のどこかに隠された“太陽のかぎ”を見つけ出すために、さまざまなアイテムを拾い集め、必要とされる場所でそれらを使って進んでいくというもの。今となっては、紙芝居の高度なもの程度に思えてしまうかもしれない。地道に歩き回る必要があるので、登場人物からヒントを聞き出して話を進めるタイプのゲームに慣れている人には、難易度が少々高く感じられることだろう。また、いつのまにかゲームが進められなくなる“ハマリ”状態になることもしばしば起こる。しかし、自力でクリアしたときの喜びは、その分格別なものになるはずだ。自力でなぞを解き明かしてこそアドベンチャーという、硬派なプレイヤーにお勧めしたい。



アレンジ版では、グラフィックがすべて描き直されている。また、マウスでのプレイも可能になっており、キーボードに慣れていないプレイヤーでも手軽に楽しめる



Window版のオリジナル要素である“手帳ヘルプ”。これを使って、今までに訪れた遺跡や手に入れたアイテムを確認することができる。すべての情報を整理すれば、きっとなぞ解きへの近道になるはずだ

大正ロマンが感じられる演出に注目 PCゲームベストシリーズ Vol.23 琥珀色の遺言

アドベンチャーゲームと聞いて真っ先に思い出すのが、リバーヒルソフトの制作した名作の数々だ。「琥珀色の遺言」は、同社が得意とする“探偵が事件を解き明かす”タイプの推理アドベンチャーゲームだ。プレイヤーは私立探偵藤堂龍之介となって、殺人事件の舞台となった洋館“琥珀館”に乗り込むこととなる。

リバーヒルソフトの一連の作品には数多くの人物が登場し、複雑に絡み合った人間関係から発生する重厚なストーリーが魅力になっている。Windows版となったこのPCゲームベストシリーズ版では、重厚な雰囲気はそのままに、グラフィックが全面的に描き直されている。また、サウンド面の強化も見逃せない。登場人物の音声の追加はもちろん、BGMにクラシックが用いられたことで、プレイヤーはまるで登場人物の1人になったかのように、ぐいぐいとストーリーの中に引き込まれていくのだ。丁寧に作り込まれた内容ながら、2,480円という低価格で販売されているのはうれしい限りである。良質なアレンジの見本のような作品なので、ぜひ一度プレイしてみてほしい。

捜査の基本は地道な聞き込みだ。洋館のあちこちを行き来して、情報を集めよう。登場人物の中には非協力的な人もいるが、何度も話すうちに信頼してくれるようになるはずだ

こちらもチェック! PCゲームベストシリーズ Vol.22 マンハッタン・レクイエム

リバーヒルソフトといえば、忘れてはならないのが「J.B.ハロルドの事件簿」シリーズ。琥珀色の遺言と違って、こちらはアメリカの私立探偵を題材にしたものだ。サイバーフロントではこの「マンハッタン・レクイエム」を皮切りに、同シリーズのほかの作品も順次発売していくとのことだ。アドベンチャーゲームのファンは要チェック!

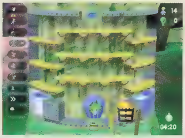
パズルゲームの名作2選

爆発的なヒットは少ないものの、根強い人気を誇るのがパズルゲームである。ここで紹介する2本は、だれでも理解できる単純な内容ながら、その奥の深さで多くのプレイヤーを魅了してきたシリーズの最新作だ。一度プレイしてみれば、病みつきになること間違いなし。

レミングたちを熱気球で逃がせ レミングス レボリューション

「レミングス」は、箱の中から次々と登場するレミングたちを別の位置にあるゴールまで連れて行く、パズルアクションゲーム。プレイヤーは、放っておくと何も考えず直進するだけのレミングたちに“通せんぼ”や“穴掘り”などの8種類の命令を与え、彼らを誘導していくのである。

シリーズ最新作の「レミングス レボリューション」では、初代レミングスのゲーム性はそのままに、マップを円柱のような形にして端と端をつなげたことが特徴だ。無意味に3D化して本来の面白さを失ってしまうゲームは多いが、レミングスレボリューションではマップの端が無くなったことにより、プレイ開始直後に命令を与えたレミングをもう一度役立てることができるという、新たな面白さがある。かつてのレミングスに熱狂したプレイヤーはもちろん、初めてプレイする人もとことん楽しめる、パズルアクションゲームの決定版である。



画面中央の上にある箱にレミングたちが閉じ込められている。ここから出てくるレミングたちを、画面中央下の熱気球まで誘導するのがゲームの目的だ

究極を超える難問が君の挑戦を待つ 倉庫番 難問指南

1982年に登場した「倉庫番」は、各ステージに配置された荷物を所定の位置に押していくという、単純なパズルゲームである。しかし、そのゲーム性は非常に奥が深く、プレイヤーの投稿作品なども加えたシリーズが次々と発表されてきた。そのシリーズ最新作が、この「倉庫番 難問指南」(以下、難問指南)だ。

遊べるステージは、過去の倉庫番シリーズの名作80面と、“究極を作ろうコンテスト”の優秀作品20面の合計100面。さらに、前作「究極の倉庫番」から厳選された20面を使った“倉庫番講座”も用意されている。倉庫番講座ではさまざまな難問の模範解答を見ることができるので、講座をすべて終えるころには、初心者でも倉庫番をプレイする際のこつがつかめているはずだ。もちろん、自分だけのステージを作るエディットモードも用意されている。難問指南があれば、倉庫番シリーズの奥深さを存分に味わえるだろう。

主人公であるラビ君のできることはただ一つ、荷物を押すことだけ。引っ張ることはもちろん、壊すこともできない。頭を働かせて荷物を順番に移動させていこう

アクションゲームの名作2選

最後に紹介するのは、アーケードやコンソールからの移植が多いアクションゲーム。特に、アーケードゲームからの移植は、ここで紹介するもののほかにも多数発売されているので、クリアし損ねたタイトルがあるなら、パソコン版で再挑戦してみてはいかがだろうか。

アメリカ風アレンジが楽しい移植(異色!?)作 スペースインベーダーX

タイトーの「スペースインベーダー」は、当時"インベーダーブーム"と呼ばれる社会現象を巻き起こした有名な作品だ。当然、さまざまなプラットホームでアレンジ版が発売されてきたが、そのほとんどはインベーダーの形を変えるなど、グラフィックに手を加えるだけで、ゲーム性を変更したものは少なかった。しかし、ここで紹介する「スペースインベーダーX」は、UFOを倒すとパワーアップアイテムが落ちてきたり、ボス戦が待ち構えているなど、一風変わったアレンジが施されている。単純な移植作ではなく、ちょっと新鮮味のあるスペースインベーダーをプレイしたい人にお勧めだ。

インベーダーの数を減らすと敵の移動スピードが上がるなど、スペースインベーダーの基本は押さえつつ、パワーアップアイテムが現れるなどのさまざまな改良が施されている

アーケードの名作がパソコンゲームで復活 セガ メモリアルセレクション

「セガ メモリアルセレクション」は、セガ・エンタープライゼスのアーケードゲームの名作を集めたパッケージだ。収録されているのはパズルアクションゲームの「ペンゴ」、ジャンプアクションゲームの「フリッキー」、メルヘンシューティングゲーム「ファンタジーゾーン」の3本。それぞれ、1980年代のゲームセンターで大好評だったタイトルなので、20代後半の読者なら、一つくらいはプレイしたことがあるかもしれない。

さすがに、現在ではこれらのタイトルを町で見掛けることはまずあり得ないので、かつての興奮をもう一度味わいたいという人には、1本で三度おいしいパッケージとなるはずだ。

ファンタジーゾーンでは、プレイヤーはステージに配置された敵基地を壊しながら、集めたコインでアイテムを買い、自機"オパオパ"をパワーアップさせていく。敵基地をすべて破壊するとボスが出現し、これを倒すとステージクリアになる。USA版のほか、オリジナルボーカルソングが特典として収録されている(ファンタジーゾーンのみ)

こちらもチェック! SEGA Archives from U.S.A.

セガ・エンタープライゼスのジェネシス(日本ではメガドライブ)は、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のバンドル販売が好評だったこともあって、アメリカでは一時期シェアNo.1になったほどの人気機種だった。そのジェネシスの人気タイトルを集めたのが「SEGA Archives from U.S.A.」VOL.1~3だ。もともと海外で売られていたものを収録しているので、中味はすべて英語版である。アメリカでしか発売されなかったタイトルも含まれているので、それらのタイトルをプレイしたいという人には魅力的なパッケージである。

VOL.1収録タイトル

- ALTERED BEAST(日本名:獣王記)
- THE REVENGE OF SHINOBI(日本名:ザ・スーパー忍)
- OUT RUN(日本名:アウトラン)
- GOLDEN AXE(日本名:ゴールデンアックス)
- COLUMNS(日本名:コラムス)
- VECTORMAN(日本名:ベクターマン)
- SONIC SPINBALL(日本名:ソニックスピンボール)
- PHANTASY STAR2(日本名:ファンタシースター2)

VOL.2収録タイトル

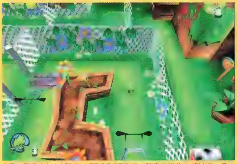
- COLUMNS Ⅲ(日本名:コラムスⅢ)
- Dr.Robotnik's MEAN BEAN MACHINE(日本未発売)
- LOSE YOUR MARBLES(日本未発売)

VOL.3収録タイトル

- VECTORMAN2(日本未発売)
- KID KAMELEON(日本名:カメレオンキッド)
- FLICKY(単体では日本未発売)
- SUPER HANG-ON(日本名:スーパーハングオン)
- COMIX ZONE(日本名:コミックスゾーン)
- SONIC THE HEDGEHOG2(日本名:ソニック・ザ・ヘッジホッグ2)
- SHINING FORCE(日本名:シャイニングフォース)

レトロゲームを独自の味付けで料理する ハズブロー・インタラクティブ

ゲームに関しては、当然日本より長い歴史を持つ本場アメリカ。あちらでは、ファミリーゲームのジャンルに強いハズブロー・インタラクティブが積極的に名作ゲームの復刻を行っている。今までに、Atari Games社の名作を集めた「ATARI ARCADE HITS」などのほか、ブロック崩しなどの原型となったピンポンゲーム「PONG」や、「MISSILE COMMAND」「FROGGER」「FROGGER 2」「GALAGA」などのアレンジ版を発売している。また、この10月にはおなじみ「パックマン」をアレンジした「PAC MAN W5C」の発売が予定されている。レトロゲーム好きなプレイヤーなら、今後の展開に注目しよう。



9月に発売されたばかりのFROGGER 2。独自の進化を続けているこのシリーズ最新作では2段ジャンプなどが導入され、小気味の良いアクションを楽しむことができる。テンポの良さがいちばんのセールスポイントで、気軽にプレイしたい人にお勧めだ

今回取り上げたタイトルと 2000年6月以降に発売されたレトロゲーム

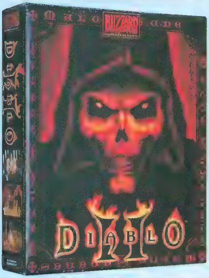
タイトル	発売元	ジャンル	価格
ハイドライド	T&E SOFT	RPG	3,800円
ハイドライド3 Gold Pack	T&E SOFT	RPG	5,700円
アートディンクBESTチョイス:ジ・アトラス	アートディンク	シミュレーション	5,800円
アートディンクBESTチョイス:トキオ 東京都第24区	アートディンク	都市育成シミュレーション	5,800円
太陽の神殿	アンバランス	アドベンチャー	3980円
倉庫番 難問指南	アンバランス	パズル	3,480円
三國志Ⅲ	コーエー	歴史シミュレーション	2,980円
PCゲームBESTシリーズ Vol.22 マンハッタン・レクイエム	サイバーフロント	アドベンチャー	2,480円
PCゲームBESTシリーズ Vol.23 瑠璃色の遺書	サイバーフロント	アドベンチャー	2,480円
PCゲームBESTシリーズ Vol.25 ぽっぷんぽっぷ	サイバーフロント	アクション	2,480円
PCゲームBESTシリーズ Vol.28 スペースインベーダーX	サイバーフロント	シューティング	2,980円
PCゲームBESTシリーズ Vol.30 上海グレート・モーメンツ	サイバーフロント	パズル	2,480円
PCゲームBESTシリーズ Vol.35 マーダー・クラブ	サイバーフロント	アドベンチャー	2,480円
PCゲームBESTシリーズ Vol.36 時を超えた手紙	サイバーフロント	アドベンチャー	2,480円
セガ メモリアルセレクション	セガ・エンタープライゼス	名作ゲームコレクション	3,300円
SEGA ARCHIVES FROM USA vol.1	セガ・エンタープライゼス	名作ゲームコレクション	3,300円
SEGA ARCHIVES FROM USA vol.2	セガ・エンタープライゼス	名作ゲームコレクション	3,300円
SEGA ARCHIVES FROM USA vol.3	セガ・エンタープライゼス	名作ゲームコレクション	3,300円
イースⅡ エターナル	日本ファルコム	RPG	オープン
ソーサリアン・オリジナル	日本ファルコム	RPG	未定
レミングス レボリューション	マイピック	パズルアクション	3,980円
ULTRA2000シリーズ ザ ネクスト テトリス	メディアカイト	パズル	2,000円
ULTRA2000シリーズ パックマン	メディアカイト	アクション	2,000円
ULTRA2000シリーズ 銀河英雄伝説ⅢSP	メディアカイト	シミュレーション	2,000円
ULTRA2000シリーズ 上海ドラゴンズアイ	メディアカイト	テーブルゲーム	2,000円
ULTRA2000シリーズ ディグダグ	メディアカイト	アクション	2,000円
GREATシリーズ 大戦略 for Windows パワーアップバージョン	メディアカイト	シミュレーション	2,000円
ウィザードリィ リルガミン サーガ	ローカス	RPG	2,980円

特別企画 初心者歓迎 定番タイトルを入手せよ！

今から始める3大RPG

「DIABLO」が発売されてから、すでに3年半が経過した。「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」を本誌で大々的に特集したのも数年前のことである。しかしながら、これらのオンラインRPGは、続編、拡張パック、パッチの導入など、さまざまな形で進化を続け、依然として世界中のプレイヤーから支持されている。この特別企画では、定番と言える3本のオンラインRPGをあらためて取り上げ、それぞれ比較しながらゲームの概要を分かりやすく紹介していく。初心者の参考となるように、基本的な解説をした上で、本誌ライター陣など、各タイトルをプレイしている方々にゲームに対する思い出や感想も語ってもらった。これからオンラインRPGを始める人の指針となれば幸いである。 文／下村隆善

DIABLO Ⅱ



幅広い層に支持されるアクションRPG

「DIABLO Ⅱ」は1ゲームに最大8人まで参加できるネットワーク対応のアクションRPGである。オンラインRPGを世に知らしめた「DIABLO」(1997年発売)の続編に当たり、復活した悪魔ディアブロを倒すことがゲームの目的だ。プレイヤーは用意された五つの個性的なクラス(Amazon、Barbarian、Necromancer、Paladin、Sorceress)のいずれかを選び、冒険を始めることになる。

ストーリーはいくつものクエストを解き明かすことで進展していくが、基本的に一本道である。ゲームとしての魅力は、クエストよりも、モンスターを倒して経験値や財宝を得ていくというプロセスそのものにあると言ってよい。もちろん、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)や「EVERQUEST」(以下、EQ)にもそうした要素はあるが、DIABLO Ⅱはアクション RPGということもあって、非常にテンポが良い。他のプレイヤーと協力してどんどん先へ進み、現れるモンスターを次々となぎ倒していく爽快感は格別で、UOやEQではなかなか味わうことができないものだ。キャラクター育成の面白さという点でも、膨大なアイテムや、クラスごとの特殊能力(スキル)が豊富に用意されており、中毒性は非常に高い。

また、ゴシックファンタジー(怪奇幻想)と評される独特の世界観も、ほかの2タイトルとは一線を画す部分だ。DIABLO Ⅱでは、UOのような牧歌的な風景は皆無に等しく、ホラー映画さながらの不気味で陰惨な世界が待ち受けている。ムービー、グラフィック、サウンドは圧倒的なクオリティーを誇る素晴らしい出来栄えなので、RPGファンであれば、一度は体験してほしい。

全体的な評価としては、DIABLO Ⅱは現在のオンラインRPGでは最もベーシックなタイトルだと言える。エンターテインメント作品としての完成度は高く、幅広い層のプレイヤーを楽しませてくれるだろう。

DIABLO ⅡにはNormal／Nightmare／Hellという3段階のゲーム難易度が用意されており、NormalをクリアするとNightmareに挑戦できるという仕組みになっている。ゲームを最後までクリアするには、この悪魔ディアブロを最低でも3回は倒さなければならない

比較ポイント 1

プレイスタイルとプレイ時間

DIABLO Ⅱは、シングルプレイを基準にしてゲームバランスが調整されている。マルチプレイの場合は、ゲームに参加しているプレイヤー数が増えればそれに従ってモンスターの強さが調整されるという仕組みだ。そのため、パーティープレイが必須とも言えるEQと比べると、非常に手軽である。メンバーが集まらない場合は1人でプレイしてもよいし、マル

チプレイの途中でも気楽に抜けることができる(プレイヤー数が減れば、モンスターも弱くなる)。また、30分から1時間程度あれば完了できるクエストも多いため、各人の都合に合わせてプレイ時間を調整することも容易だ。クリアまでの一般的な目安は2週間から4ヵ月程度である。

比較ポイント 2

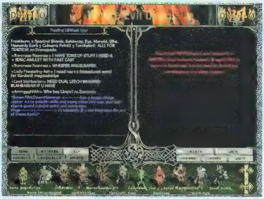
日本語への対応

国内では英語版と日本語版のパッケージが販売されている。日本語版を購入したプレイヤー同士で遊ぶ場合に限り、日本語によるチャットが可能だが、通常は英語またはローマ字を利用する。そのため、あいさつなどの最低限の英語力は必要だ。ただし、DIABLO Ⅱはアクションﾖ RPGなので、操作が非常に忙しい。プレイ中は複雑な会話を行う余裕がないというのが実情である。ゲーム内の用語を理解していれば、言葉の壁を意識せずに外国のプレイヤーと気楽に遊べるだろう。なお、日本語版のより詳しい情報はp.071を参照してもらいたい。

比較ポイント 3

プレイ料金と支払い方法

DIABLO Ⅱでは、特別な課金はなく、電話料金やプロバイダー料金などの通信関連の費用だけで済む。サーバーにデータが保存されるクローズドキャラクターを使用する方式も用意されているが、こちらの場合でも無料である。UOとEQの場合は、月々のプレイ料金として一定額を支払わなくてはならない。また、それに伴い支払い方法の問題も発生するが、DIABLO Ⅱの場合はこの点とは無縁である。



DIABLO Ⅱは、一般的にbattle.netというゲームサーバーを利用してプレイする。battle.netは言わばロビーに当たり、プレイヤー同士が会話を楽しんだり、一緒にプレイするメンバーを募集したりする。画面はトレード専用のチャンネルで、売買のメッセージが盛んに飛び交っている

Information

開発元	:Blizzard Entertainment社
発売元	:株式会社カプコン
問い合わせ先	:カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格	:8,800円(日本語版は9,800円)
URL	:http://www.blizzard.com/diablo2/
検索サイトでのヒット数	:700件("DIABLO2"をキーワードにした場合)
拡張パックの有無	:2001年第1四半期に拡張パック「THE LORD OF DESTRUCTION」が発売予定。AssassinとDruidという二つのクラスや新しいAct(章)などが追加される

注:検索サイトでのヒット数はGoo(http://www.goo.ne.jp/)で9月末時点に集計したもの

推奨環境

OS	:Windows 95/98/NT 4.0 SP5/2000
CPU	:PentiumⅡ 300MHz以上
メモリー	:64MB以上
ビデオ	:Direct3DまたはGlideに対応したビデオカード(VRAM 16MB以上)
HD容量	:950MB以上
CD-ROMドライブ	:8倍速以上
サウンド	:DirectSound対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D、Glide

DIABLO Ⅱに登場する五つのクラスには、それぞれ独自のスキルが30種類用意されている。どのスキルを選び、それをどのように強化していくかによって、戦術のバリエーションが広がっていく

Gamer's Voice

■「HELP!」。その声がダンジョン内に響き渡ると、私は直ちに駆け寄り、すぐさまGolemを召喚して群がる敵に対して壁を作る。そして、チームメートの窮地を救い、敵を撃退するべくフォーメーションを組む。後ろからはSorceressの冷気系の魔法が飛来し、敵に直撃。敵が沈静化した瞬間にBarbarianたちが突入し、敵を一気に粉砕していく。見事なチームワークで戦闘に勝利したチームは、ディアブロが待つ居城へと向かう……。こんなことが、何とマウス一つで体感できてしまうんですよ。操作形態が簡単かつ分かりやすいDIABLOでなければ、こうはいかないでしょうね。(ライター Yuki-Kaze!)

■前作DIABLOは、家庭内LANで夫と協力プレイをしたっけなあ。DIABLO Ⅱの場合、ウインドウモードにしておいて、ICQの不在メッセージに"であぶろ"とか書いて戦っていると、「レベルいくつ?」とか「アイテム整理手伝って」といったメッセージが届き、時間が空いてるお友達がジョインして一緒にやったり、またはシングルで黙々とWayPointを探しながら、ゲームを止めては関係ないチャットをしていたり、のんびり、常時接続の友達みたいな感じで遊んでいます。敵キャラクターが良くできているというのが生理的に嫌で、本当はSorceressかNecromancerで後方にいて片端からやっつけたい気持ちですが、なぜか3人以上集まると落ちるんよ、わしのマシンが。とほほ。(漫画家 寺島令子)

■ひたすらクリック、クリック。フィールドを駆け回り、敵を見つけてはクリック。ただそれだけなのに、なぜか燃えるのがDIABLO Ⅱ。レベルが上がれば上がるほど、強烈な技を覚えるマイキャラ。先に進めば進むほど、ナイスなアイテムが出るという憎らしいAct制。どこでもゲームを中断できるのに、なかなかゲームから抜けられない。DIABLO Ⅱはまさに麻薬ゲームだ。やっと一段落させ、布団に入っても考えるのは"鍛冶屋のねーちゃんにどれを鍛えてもらおうか"とか"炎系にしようか、氷系で育てていくか"といったことばかり。最初の1ヵ月は本当にやばかった。バイクでとばしている最中でも、Gemの組み合わせを考えてましたから(笑)。みなさんもお気を付けて。(ゲームサイトのウェブマスター 蹴茶)

■前作で人気ナンバー1モンスターのSuccubusが、DIABLO Ⅱで登場しないのはなぜだ? しゃなりしゃなり&ぷるんぷるんと近づいてくるSuccubusをStone Curseという魔法で固めて、「あぁぁあん」と昇天させる技こそが、真の勇者DIABLOの証明だったのにもかかわらずである。ムービー全編に小汚いじいさんを登場させるより、ゴージャス系の若いねーちゃんがいた方がいいに決まってる。そんなわけで、私はAct1が好きです。CharsiやAkaraの谷間も捨て難いが、Kasha隊長の太もも最高っす。でも、モンスター関係は、Andarielとか大き過ぎって感じで、ちょっといただけないかな。(ライター 安井魁)

ULTIMA ONLINE

剣と魔法だけではない ブリタニアの世界

「ULTIMA ONLINE」は、一つのサーバーに5000人規模のプレイヤーが同時に参加できるオンラインRPGである。パソコン用RPGとして非常に有名な"ULTIMA"シリーズの世界観を持ち、"ブリタニア"と呼ばれる仮想世界がゲームの舞台となる。同じオンラインRPGのEQとは違い、戦闘以外の面で自由度が非常に高いのが特徴だ。

UOにはレベルアップの仕組みがなく、独特の"スキル"というシステムによってキャラクターの特徴が生み出される。用意されたスキルは全部で48種類あり、プレイヤーはこの中から複数(スキル最高値にできるのは七つまで)のスキルを自由に伸ばしていくことができる。キャラクター作成時に役割(ロール)が決まる一般的なRPGとは違い、プレイの過程で伸ばしたスキルがそのキャラクターの役割を決定するのである。

非常にユニークなのは、鍛冶(Blacksmithy)や料理(Cooking)など、生産にかかわるスキルが多数含まれているという点だ。簡単な例を挙げると、きこり(Lumberjacking)のスキルで木を切り、大工(Carpentry)のスキルで"いす"や"たんす"などの家具を作る。そして、これを町の大工屋や道具屋にいるノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)や、ほかのプレイヤーに販売することで生計を立てる。このようにブリタニアは、剣や魔法を駆使して冒険を行うだけでなく、職人として生きていくことも可能な世界なのである。

仮想世界ブリタニアには、さまざまな公共施設が用意されており、銀行まで存在する。銀行は最も人の往来の多い場所なので、商売やGuildの勧誘などプレイヤー同士の交流が盛んに行われている。この画面はUOの最も日常的な風景だ

いちばんの魅力は 自由度の高さ

UOの自由度の高さは、物を生産できるということだけにとどまらない。例えば、ブリタニアでは家や船をプレイヤーが所有することができる。大小さまざまなタイプの家(木造りの家やレンガ造りの家など)が販売されており、さらに巨大な城や塔まで用意されている。自分でお金をためて"マイホーム"を持ち、友人を集めてパーティーを開くのも面白い。または、大勢のプレイヤーと協力してお金を出し合い、城を建設して共同生活を営むなど、従来のコンソール系RPGでは考えられない遊び方ができるのだ。

また、戦闘好きな人には、モンスターと戦うだけでなく、大規模な対人戦という魅力的な要素が用意されている。その典型例とも言えるのが、ギルドウォー(プレイヤーの集団同士の戦争)だ。プレイヤー同士の連携や駆け引きといった戦術面を競うだけでなく、長期的には武器や防具の補給という経済力まで問われる本格的な内容である。

今回紹介した3タイトルの中では、発売された時期が最も早いが、幅広いプレイスタイルを受け入れるゲームシステムは、今もなお高い人気を誇っている。架空の生活を楽しんでみたいという人には、最もお勧めしたいゲームである。

UOは、フルスクリーンだけでなく、ウインドウモードでもプレイ可能だ。このように各種ウインドウをメイン画面の外に配置するなど、自由にカスタマイズできる

UOではプレイヤーがマイホームを持つことだってできる。この画面はレンガ式の小型の家だが、きちんと机が並べられ、上には果物や本などが載せられている。壁には時計や絵が飾られていて、きれいな内装になっているのが分かる

比較ポイント 1

プレイスタイルとプレイ時間

UOには、ゴールやエンディングが一切用意されておらず、プレイヤー自身が目的を定めなければならない(EQも同様だが、こちらは“冒険”に焦点が絞られている)。冒険者や職人としてスキルを極めていくのが一般的だが、極端なことを言えば、他のプレイヤーとチャットを楽しむだけでもまったく問題ない。ちなみに、以前はプレイヤーキラー(ほかのプレイヤーを倒すことを目的としているプレイヤーのこと)をめぐるプレイヤー同士の摩擦が大きな問題となっていたが、現在は対人戦が可能な地域とそうではない地域が用意されているので、好まぬ争いに巻き込まれる心配はなくなった。

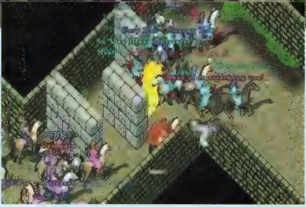
また単独で遊ぶこともじゅうぶん可能なゲームバランスなので、プレイ時間は調整しやすい。1回の平均的なプレイ時間は1、2時間程度である。スキルによって成長が容易なものとそうでないものがあるため、キャラクター育成に必要な時間は一概には言えない。ただ1～3ヵ月ほど熱心にプレイすれば、マイホームを購入する資金を貯蓄できるだろう。

比較ポイント 2

日本語への対応

日本語版が販売されており、英語でも日本語でも会話が行えるようになっている。サーバーは全世界で21ヵ所あり、そのうちの5ヵ所(Yamato、Asuka、Wakoku、Hokuto、Izumo)は日本に設置されている。日本サーバーで遊ぶ場合は、大半が日本人プレイヤーなので、容易にコミュニケーションは図れる。外国のサーバーを選ぶのであれば、当然ながらある程度の英語力が必要となる。

なお、UOは国内でのサポートが充実している。公式Webサイトの日本語版がきちんと整備されており、これから始める人へのガイドなども掲載されている。



各プレイヤーの技量だけでなく、チームワークも問われる集団戦の面白さは、シングルプレイのRPGでは決して味わうことができない。大規模な戦闘が可能なオンラインRPGは幾つかあるが、UOを超えるものは少ない

比較ポイント 3

プレイ料金と支払い方法

UOは、プレイするために別途サーバー接続料を支払う必要がある(最初の30日間は無料)。支払い方法は2通りあり、クレジットカードを利用するか、ゲームタイムというプリペイドクーポンを購入するかのどちらかを選べる。対応するクレジットカードはVisa／MasterCard／Discover／American Expressで、料金は月々9.95ドルだ。ゲームタイムは、“ジュニア”1,980円(30日間)／“プレミアム”3,980円(90日間)の2種類が用意されており、通販または一部のショップで購入することができる。

Information

開発元	：Origin Systems社
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社 Uo Hot-Line係　03-5436-6497
価格	：2,980円
URL	：http://www.jp.uo.com/
検索サイトでのヒット数	：480件(“ULTIMAONLINE”をキーワードにした場合)
拡張パックの有無	：「セカンド・エイジ」や「ルネッサンス・エディション」など、すでにUOは2回のリニューアルがなされた。現在のところ大幅な拡張予定はないが、パッチによる小規模な変更は頻繁に行われている。

注：検索サイトでのヒット数はGoo(http://www.goo.ne.jp/)で9月末時点に集計したもの

推奨環境

OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium II 233MHz以上
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：DirectX7aと互換性のあるドライバを備えたビデオカード(VRAM 4MB以上)
HD容量	：596MB以上(さらにWindowsスワップファイルとDirectX7aのための容量が必要)
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectX7aと互換性のあるドライバを備えた16ビットサウンドカード
対応API	：Direct Draw

Gamer's Voice

■馬を売った縁で知り合った女性プレイヤーが、ある時彼女のマイホームに招待してくれた。一部屋の小型の家だったが、家具がまとめられていて、こじんまりとしたアットホームな感じ。彼女の話によると、実世界ではアメリカ合衆国の“ワイオミング州”に住んでいるとのことでした。結婚したばかりの夫は軍職にあり、ドイツに単身赴任中だった。1週間に一度だけ、UOで同じ時間を過ごすのだという。そんな愛の巣に踏み込んでしまった私は、こっぱずかしくなって早々に退散したのだが、このカップルが編み出したオンラインRPGの新しい使い方にも感心させられたのだった。

(本誌アメリカ駐在員　奥谷海人)

■戦闘や魔法はもちろんエキサイティングなのだが、女性プレイヤーがUOで引かれるのは、なんといっても内装・料理・服飾といったあたりではなかろうか。現在、これだけ“おままごと”のような内容を大量に盛り込んだオンラインRPGはUO以外にない。生産スキル万歳！ 自分だけのマイホームをお気に入りの家具で飾り、店員を置いて商売していると、戦闘なんてまったくやらなくても心底楽しめる。そこがUOのすごいところだ。惜しまれるところは料理や裁縫スキルで作れる物のバリエーションがやや少ないことである。プレイヤーが作れる、ちょっとうれしいアイテムの増加を望みたい。

(ライター　西尾ゆき)

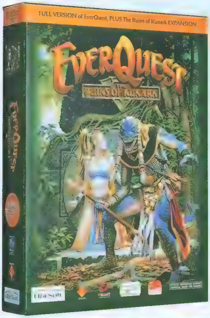
■UOの魅力って何だろう……。自由度の高さかな。ゲームシステムに強いられることがほとんどなくて、好きなように遊ぶことができる。逆にプレイヤーが遊びながら“自分のキャラクターはこういうことはしない”“このキャラクターはこういう人物だ”という風に、自ら進んで自分らしい決まりや枠を作って遊ぶ、そんなゲームだと思う。UOでは友人であれ敵であれ、他のプレイヤーと触れ合う機会がいつでもどこにでも転がっている。どんな人と会えるかはプレイしてからのお楽しみ。対戦型やレベルアップ制のゲームは、どうしてもほかの人と比べて焦っちゃうというのんびり屋さんには特にお勧め。最初は何も知らないままプレイするのがいちばん面白いから、取りあえず遊んでみて情報は後から、がいいと思う。

(ライター　菅原有香)

■私がUOで目標にしたのは“平凡な農夫”だった。中世における国力とは農業生産力であり、ブリタニアで最も必要とされる職業となるはずと思ったためだ。作物の栽培はできなかったが、大量の羊から羊毛を得て、大きな利益を上げることができた。少しの間70匹あまりの羊を飼っていたが、羊小屋として使っている中型の家は足の踏み場が無いほどに羊で埋め尽くされた。実時間で55分ごとに生え替わる羊毛を刈っていくだけで、1時間半の時間を費やした。しかし、大量の羊は、凶悪な“タイムラグ”をも発生させる。ある日、一瞬の隙をつかれて羊小屋にほかのプレイヤーの侵入を許してしまった。彼らは口々にタイムラグを非難しながら、私の羊たちを殺し尽くした。それは私のUO人生のピリオドでもあった。

(ライター　安井勉)

EVERQUEST



街中の神殿や古代の遺跡などには趣のあるデザインが採用されており、初めて訪れる人に深い感銘を与えてくれる。また、雄大な風景もまさにそこにあるかのような存在感があり、多くのプレイヤーが圧倒されることだろう

完全3Dで構築された仮想世界“Norrath”

「EVERQUEST」(以下、EQ)は、一つのサーバーに1000人以上が同時接続できるというオンライン専用RPGである。プレイヤーはNorrathと呼ばれる仮想世界の住人となり、そこに集うほかのプレイヤーたちとの交流を楽しみながら、幾多の冒険をこなしていく。キャラクターは12の種族と14の職業を組み合わせて作成するのだが、それぞれに与えられている個性は、『指輪物語』に代表される伝統的なファンタジーの世界観を踏襲する、本格的なものになっている。

EQの大きな特徴としては、ゲームの世界が完全な3Dで構築されているということが挙げられる。キャラクターやモンスターをはじめ、地形や建物などのオブジェクトもすべて立体のモデルで構成されているのだ。しかも、そのグラフィックのクオリティーは非常に高い。マップをクォータービューで見下ろすほかの2タイトルと比べるとその臨場感の差は圧倒的で、本当に自分がその場に立っているかのような感覚を得ることができる。

広大なNorrathの世界には、今春発売された拡張キットの「THE RUINS OF KUNARK」を含めると、90を超えるZone(マップ)が存在している。各Zoneはそれぞれバラエティーに富んだ景観と内容を備えており、キャラクターが成長すれば、海底神殿やドラゴンの巣くつ、さらには神々のいる異世界へと、冒険の舞台は広がっていく。

パーティープレイ中心の奥深いゲーム性が魅力

美麗な3Dグラフィックに加え、EQのもう一つの特徴として押さえておくべきことは、プレイヤー同士がパーティーを組み、一致団結して戦うというゲームシステムだ。

戦士や僧侶、魔法使いなど、プレイヤーに用意されている14の職業はそれぞれの能力に明確な違いが与えられており、一人ひとりは決して万能ではない。また、戦う相手となるモンスターは非常に手強く設定されており、プレイヤー同士が力を合わせて戦わなければ勝つことはできない。ダンジョンの攻略はパーティープレイが必要になるという典型的な例であり、ほかの2タイトルとは比較にならないほどシビアな難易度となっている。それゆえ、目的を達成した時の感動は大きく、その面白さも半端なものではない。

また、EQには1,000を超えるクエストが用意されていることも見逃せない。手紙を配達するといった簡単なものから、各職業専用の究極の武具が手に入る本格的なものまで、さまざまなクエストが至る所に存在し、冒険しようという意欲を大いに刺激してくれる。そして、膨大なクエストにまつわる数々のエピソードは、仮想世界Norrathの内実をより豊かに語ってくれるのである。

総合的に見ると、EQにはプレイヤーにとって敷居の高い部分も多い。しかしながら、テーブルトークRPGにも通じる奥の深さという点では、一級品のタイトルである。ぜひとも、じっくりと腰を据えてプレイしてもらいたい。

比較ポイント 1

プレイスタイルとプレイ時間

EQはパーティープレイを前提にデザインされている。1人で遊ぶことも可能だが、その場合は行ける場所や倒せるモンスターが限られてしまう。言い換えると、一緒にプレイする仲間が見つからなければ、本格的な冒険を行うことが難しいのである。冒険仲間とのき

EQの世界には、倒すのに数十人ものプレイヤーが必要となる強力なモンスターが数多く用意されている。大勢のプレイヤーが同時に参加できるオンラインRPGならではのイベントだ

ずなはプレイを続けていく過程で培っていくのだが、互いに生身の人間なので苦労する場面もある。

また、短時間で遊べるDIABLO Ⅱとは違い、EQは長時間プレイできることが前提条件となる。例えば、ちょっとした冒険であっても、最低3時間は欲しいといった具合だ。なお、キャラクターの育成には、一般的なRPGとはけた違いの時間を要する点にも留意してもらいたい。製品発売当初の上限であったレベル50まで到達するには、早い人でも2〜3ヵ月、普通なら半年から1年程度はかかることだろう。

比較ポイント 2

日本語への対応

日本でも2000年7月から正式に販売が開始されたが、中身はあくまで英語版である(日本語マニュアルが付属)。現在のところ日本語化の予定はなく、日本人向けのサーバーもないため、ゲームを楽しむには英会話の能力がある程度必要だ。

ただ、製品発売から1年半以上が経過していることもあり、すでにほとんどのサーバーで日本人がプレイを楽しんでいる。中には、日本人同士でギルドを作っている場合もあるので、これに混ぜてもらうというのも一つの手だ。いずれにせよ、大事なのはほかのプレイヤーと意思疎通を図ろうとする気持ちがあるかどうかである。辞書を引きながらでも積極的に会話すれば、応対してくれる外国のプレイヤーは多い。

比較ポイント 3

プレイ料金と支払い方法

EQは、製品の代金とは別にプレイ料金を支払う必要がある。支払いプランには、$9.89(月々)／$25.89(3ヵ月)／$49.89(6ヵ月)の3種類があり、まとめて支払えば若干の割り引きサービスを受けられる仕組みになっている。決済にはVisa／MasterCard／Discover／American Expressのいずれかのクレジットカードが必要で、該当するカードを持っていない場合は残念ながらプレイできない。

Information

開発元	：Verant Interactive社
発売元	：ユービーアイ ソフト株式会社
問い合わせ先	：ユービーアイ ソフト株式会社 テクニカルサポートセンター 052-760-3691
価格	：6,800円
URL	：http://www.everquest.com
検索サイトでのヒット数	：452件("EverQuest"をキーワードにした場合)
拡張パックの有無	：拡張パック第2弾として、「THE SCARS OF VELIOUS」が12月に登場する予定だ。システムに大幅な変更はないが、北方の地Veliousが追加され、新たな冒険の場が提供される。

注：検索サイトでのヒット数はGoo(http://www.goo.ne.jp/)で9月時点に集計したもの

推奨環境

OS	：Windows 95／98／2000
CPU	：Pentium Ⅱ 266MHz以上
メモリー	：128MB以上
ビデオ	：Direct3DまたはGlideに対応したビデオカード(VRAM 8MB以上)
HD容量	：800MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：DirectX対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D、Glide

EQのプレイ画面。右上にはパーティーメンバーのリストが表示され、お互いの体力が一目で分かるようにデザインされている。会話や戦闘の情報などは画面下部のウィンドウに表示される仕組みで、離れた場所にいるプレイヤーとも会話する手段が用意されている

さすがに最新の3Dシューティングなどにはかなわないが、グラフィックはなかなかのクオリティーで、魔法などの演出効果も凝っている。ちなみに、この敵は溶岩の流れるダンジョンの奥深くに住む炎の精霊(ジン)である

Gamer's Voice

■EQでは全員が冒険者としての人生を歩む。戦わなければ成長できないので、プレイ時間の大半は戦闘で占められてしまう。「戦闘ばっかりはイヤだな」っていう人には向かないな。でも、キャラクターを強くしたり、アイテムを集めるのが好きな人には、寝食をおろそかにして没頭しちゃうほど楽しい世界。レベルが上がるに従って各職業の役割がはっきりしてくるほか、ただ単に敵を殴るだけではなく、犠牲者を出さないための戦略を練る必要が出てくる。これがEQの特徴。根気と欲がないとプレイの続行が難しいのは欠点だけど、風景や魔法の効果のグラフィックはとても美しく、一見の価値あり。
(ライター　菅原有香)

■私のプレイしているサーバーではオークションが非常に盛んです。エルフの皮をはいで作った手袋を150ppで買ったのを手始めに、このアイテム売買に見事にはまってしまいました。特価品があればすぐさま買い付け、売ってくれの声が掛かればバンクから商品を引き出し、今では見知らぬ人から「今日は何を仕入れてある？」なんて聞かれるように……。いちばん印象に残っているのが、どうしても欲しかった赤いプレート防具を買った時の話。売り出した人の条件にこたえるために奔走した日々は、まさに"永遠のクエスト"っていう感じでした。そして、今日もオークションの声に耳を傾けながら、NorthFreeportのバンクの横で座り込んでいるのです。
(編集部　Wolfcub)

■パーティーを組めなかった夜。今日は試しにドーピングした蛮人戦士のソロプレイ。戦闘後のHP回復待ちがつら過ぎます。小高い場所でじっと座っていると、町への道を急ぐ蛮人シャーマンが。お、立ち止まって、おお、戻って回復魔法を！ ありがとう兄弟、ペアで狩りませんか？ もう終わるから30分だけ？ OKOK。……1時間後、「われわれは2人で5人力だ、明日もここにいるか？」と名残惜しそうな彼。さすが同郷、初対面でもコンビネーションはツーとカー。って、日本人とドイツ人で片言の英語だったけどね。EQの世界の共通知識と3Dグラフィックの助けで、その人の意図や状態が見て分かったり、表現できたりするのが、RPGらしくて楽しいところです。
(漫画家　寺島令子)

■初めてEQに触れたのは、1998年の冬だったかな(ベータテストのころ)。当時は実にひどい生活を送ってました。事務所には3人の人がいたんだけど、全員EQにはまってしまった。寝て起きて、EQして、また寝る。そんな生活が数ヵ月にわたって続いたんです(パーティープレイの鏡!?)。妻子持ちなのにろくに家に帰らない人や、散髪しないで仙人みたいになっちゃった人もいたんですが、いちばんの問題は"だれもゴミを捨てない"ってことでしたね(狭い事務所は"夢の島"状態)。後、原稿が亀のように進まないって問題もありました。たしか、サーバーダウンの時間が最適な執筆タイムだった覚えが……。
(ライター　下村隆善)

Play Onlineのホームページ(http://www.play-online.com)では、初心者向けのガイドを定期的に掲載して行く予定です。ぜひそちらもチェックしてみてください。

特別企画 DIABLO Ⅱやセガラリー2にも出没

有名人のゲームライフ

日本だけでなく、海外でも勢力的に音楽活動を繰り広げる電気グルーヴ。その結成当初からのメンバーであるピエール瀧氏は、PlayStation用のゲーム「グルーヴ地獄V」をプロデュースしたほどの、かなりのゲーム通である。そんな瀧氏に、ネットワークゲームについてお話を伺った。

DIABLOのIとⅡにはかなりハマりました

ピエール瀧(以下、瀧)　Play Onlineね、たまに買ってますよ。

Play Online(以下、PO)　ありがとうございます(笑)。今までプレイなさったゲームでは、どのようなゲームが印象に残っていますか?

瀧　なんですかねぇ。いっぱいありますよ。ま、「DIABLO」のI、Ⅱ。これはもうハマりました。DIABLO Ⅱは面白いですよね。あとは、セガサターンのネットワーク対戦の「バーチャロン」もやってましたねぇ。

PO　ああー、X-BANDの。じゃあ、かなり初期からネットワークゲームをしてたんですね。

瀧　そうなんですよねぇ。初期ですよね、あれは。

PO　ネットワークゲームの魅力は、どういうものだと思いますか?

瀧　僕は単純にスポーツゲームとかをやることが多いんですけど、対コンピューターだと、ゲームの展開が読めたりしちゃうじゃないですか。それが無いっていうのがいちばんいいですよね。予想のつかない動きをする人間の対戦相手が、簡単に見つかるっていうのはいいですね。あと、ネットワークゲームの面白さは、DIABLO Ⅰのときもそうでしたけど、仲間だと思ってたやつが突然裏切って、ザクッザクッとか切り掛かってきて、パーンとか飛び散っちゃうじゃないですか、自分の周りに自分の装備が(笑)。「人間、初見で信用しちゃいけないな」っていう(笑)。そういう出来事があるとかなり、ネットワークゲームは面白いなって思うことが多いですね。

PO　DIABLO Ⅰのときは、チートを使ってズルをして、PK(ほかのプレイヤーキャラクターを襲うこと)するっていう人が結構いましたよね。

瀧　いましたねぇ。いましたいました。金、どっさりくれたやつとかね(笑)。「金無いんだよー」とか言ったら、(コインをばらまくしぐさで)チャリーン、チャリーンって周りに金をばらまいてくれて(笑)。「これでちょっといいの買って来い」とか言われて(笑)、買ったりとか。あと、見たこともない鎧(よろい)をくれたりするやつとかもいるじゃないですか。最終的には、PKされて回収されちゃうんですけど(笑)。

PO　ぬか喜びですね(笑)。かなりマルチプレイの方もなさっているんですね。

瀧　そうですね。DIABLO Ⅱでは、まださすがにちょっと怖くて乗り出せてないんですけど。あと、battle.netにつながりにくいですね。何回かつなげようとしたんですけど、あきらめました。「こりゃダメだ」と思って。

PO　DIABLO以外で、例えば3Dシューティングなどはプレイされませんか?

瀧　「UNREAL」とか? あ、そういうやつですよね。でもね、酔うんですよ。やりたいのはやりたいんですけど、でも酔っちゃうんでダメなんですよー。

PO　チャレンジなさったというか、プレイなさった3Dシューティングはありますか?

瀧　なんでしたっけ? あのいちばん古いやつ。

PO　「DOOM」とか?

瀧　DOOM! DOOMやってー、あと何がありましたっけ?

ピエール瀧

ネットワークゲームの日本での人気は着実に浸透しているようだ。国内大手ゲームメーカーが続々とネットワークゲームの開発に名乗りを上げている現在、ゲームファンの多くがネットワークゲームへ熱い視線を注いでいることだろう。こうしたネットワークゲームの持つ魅力の一つに、不特定多数のプレイヤーとのコミュニケーションが挙げられる。知らないうちに有名人と一緒にプレイしている可能性もあるのだ。この特集では、ゲーム好きで知られる有名人に、どのようなゲームライフを送っているのか、さらにどのようなネットワークゲームを楽しんでいるのかについて聞いてみた。もしかしたら、あなたのプレイしているネットワークゲームにも有名人が参加しているかもしれない。

PO　「QUAKE」とか?

瀧　あ、QUAKE! DOOM、QUAKEは一応やりました。

PO　やっぱりちょっと気持ち悪くなっちゃいました?

瀧　ダメでしたねー。酔っちゃいますね、あれはダメです(笑)。

PO　RPGは、DIABLO以外に、例えば「ULTIMA ONLINE」とかはおやりになりました?

瀧　ULTIMA ONLINEも買ったんですけど、結局やんなかったですね。カード決済が怖くて(笑)。カード決済をそのときまだ信用してなかったんで、怖くて自分のカードの番号は打ち込めなかったですねぇ(笑)。チラホラそんな話もあったじゃないですか、なんかインターネットで自分のカード番号が盗まれるっていう。なんで、ちょっとダメでしたねぇ。あと気付いたころにはもう、どっさりコミュニティーみたいなのが確立されてたってのがあって、「そういうのにはちょっと入れないかなぁ」と思ってやめたんですけどね。どうせだったら自分がコミュニティーを作りたいじゃないですか(笑)。でも「今からじゃ手遅れだチクショー。んじゃ、もうやんねえ!」ってやんなかったんですけど(笑)。

ネットワーク対応の野球ゲームにかなり期待

PO　瀧さん自身がネットワークゲームに期待なさることっていうのは、どのようなことですか?

瀧　ネットワーク対応の野球ゲームはかなり期待してるというか、面白いのがあったらぜひやってみたいですけど。やっぱりスポーツゲームのネット版が出てほしいなって感じがしますけどねー。

PO　例えば「ファミリースタジアム」みたいな、自分がプレイヤーとして参加して、ほかの野手とかはほかのプレイヤーがやるみたいな、そういうイメージですか?

瀧　あ、それもいいですね。9人対9人でね(笑)。サッカーとかもね、「なんだ今回おれディフェンダーかよ」とかね(笑)。ポジションを割り振られちゃってね。「なんだよー」っていう(笑)。それで、いろんなとこにいる人がチームみたいなの組んでね、それでやれるようになったら面白いと思うんですけどね。日本のチームがフランスのチームと対戦できるとか、ワールドカップみたいなものも面白いですねぇ。

PO　やっぱりスポーツゲームって対戦した方が面白いですよね。

瀧　そうですね。スポーツゲームとかって、やってると明らかに「あー、こいつ緊張感切れたな」っていうのがあるじゃないですか。サッカーゲームとかやってて、後半35分ぐらいにバーンってゴールを決めると「あー、ダメだ」って相手が思う瞬間とか。明らかに精彩を欠いた動きになるとか(笑)。その辺、手に取るように分かるじゃないですか。それが、やっぱ対人間の魅力だと思うんでねぇ。

PO　ファミスタとかで、相手のプレイヤーを心理的に揺さぶったりするのとかあるじゃないですか?

瀧　やりましたねぇ。

PO　ああいう戦法はやっぱり瀧さんも活用なさったんですか?

瀧　やりますよー。「ボンバーマン」タイプのネット対戦ゲームとかあるじゃないですか? あれで、始まってからしばらく動かないとかね(笑)。

PO　(笑)

瀧　不気味そーに(笑)。奇天烈な動きをしたりとか。そういうの、やっちゃいますよねぇ(笑)。あんまり相手が強いともう「この野郎!」とかなって。「じゃあ自爆だこの野郎!」とかね(笑)。「セガラリー2」で逆走するってのも、やってましたよ。(対戦相手にも)やられたし(笑)。

PO　(笑)

瀧　セガラリー2やってるときに、こっちはビュンビュン走ってんだけど、相手は全然動かないんですよ。そいつがゴールしないと終わんないんですよ、ゲームが(笑)。で、こっちはすっごい良いタイムとか出してんのに、そいつが動かないから、「じゃ、この回は無しだ」とかなって「あんのガキャー!!」とか(笑)。あと「オレはこいつとこいつを倒した」っていう名前を全部バーッと一覧で書いてるやつとかね。それに自分の名前を書かれちゃってねぇ(笑)。「この野郎!」って思ったりとか(笑)。面白いですね。やっぱ腹立たないとね。だいたいみんな仲良し系じゃないですか、グループみたいになって。「殺すぞ!」って思うぐらいの方がちょうどいいと思うんすけど。

PO　ネット上でのマナーというか、例えば対戦に参加するときは“Hi!”とか言った方がいいという意見もあるんですけど。瀧さんとしては、やっぱり怒りがかき立てられるようなプレイの方がお好きですか?

瀧　そうですね。結局そんなにコミュニケーションって、ゲームのチャット内だとできないじゃないですか。

PO　ゲーム中だと特にそうですね。

瀧　だから全然別人格でいいと思うんですけどね、そんなのは。不気味な光を放っているやつがいるし。

PO　先ほどのですね(笑)。

瀧　世話好きなやつでもいいしね。

PO　各人の好きなようにと。

瀧　好きなようにで全然いいと思いますよ。やっぱ最低限のマナーっていうかねえ、そういうのはあるのかもしれないんですけど。「とやかく言ってもなぁ」っていう感じがしますけどね。やっぱその、態度が悪いやつを見てゲラゲラ笑うぐらいの余裕があっていいと思うんですけどね、ゲームだし(笑)。

PO　なるほど(笑)。それでは、最後に一言お願いします。

瀧　この雑誌に? ……(値段が)高い!(笑)

一同　(笑)

瀧　高過ぎるって書いといて(笑)。あと300円下げたら、毎号買うオレも(笑)。

PO　すみません(笑)。本日はお忙しい中ありがとうございました。

PROFILE

1967年4月8日生まれ。日本が世界に誇るテクノユニット“電気グルーヴ”の精神的支柱と言えるメンバー。最新ライブアルバム『イルボン 2000』と、2000年9月2日に開催された国内最大のテクノパーティー“WIRE00 supported by HONDA”の公式コンピレーションアルバム『WIRE00 COMPILATION』が絶賛発売中。音楽以外でも、映像やゲーム制作、バラエティー番組への出演など、多方面で活躍している。

『イルボン 2000』
発売中
価格:3,059円(税込み)

『WIRE00 COMPILATION』
発売中
価格:2,730円(税込み)

奥山佳恵

PlayStation2、Dreamcastにとどまらず、PCエンジン、ファミリーコンピューターなど7台ものゲームハードを所有している奥山佳恵さん。1997年春の東京ゲームショウのキャラクターデザインを依頼されたほど、ゲームに対する造けいは深い。そんな奥山さんはどのようなゲームライフを送っているのだろうか？

マザー2が心のベスト1 昔のゲームもプレイします

Play Online（以下、PO）　今までプレイなさったゲームでは、どのようなゲームが印象に残っていますか？

奥山佳恵（以下、奥山）　たくさんあるんですけど、やっぱり私のダントツの1位は「マザー2」です。もう大好きなんですよ、あの世界が。仕事で糸井重里さんとご一緒するたびに「『マザー3』はまだですか？」って（笑）。RPG自体はあまり得意ではないんですけどね。そんな私でも解けたRPGで、初めてエンディングで涙ぐんだほどですので、かなり心に残る1作だったなぁと思います。

PO　プライベートでもたくさんゲームをプレイなさるんですか？

奥山　はい、すごくします。テレビの前に、（ハードが）7台ありますからね（笑）。配線がこんがらがっちゃうんで、セレクターで切り替えて使っているんですけど。どの電源アダプターが、どのハードのものか全然分からなくなっちゃうのが悩みです（笑）。

PO　昔のゲームもよくプレイなさるんですか？

奥山　やりますよ。たまーにファミコンのゲームをやると、おいしいお茶漬けを食べたような気持ちになります（笑）。今でも時々無性にやりたくなってプレイするのが「エレベーターアクション」と、「バイナリィランド」。それから、友達と「アイスクライマー」をやったりしますね。裏切りプレイ有りで（笑）。

PO　パソコンの方は使用なさってますか？

奥山　電子メールで主に使ってます。インターネットは、ゲームの攻略情報を探すときに便利ですよね。深夜にゲームで詰まってしまったとき、電話で友達に聞けなかったりする場合にインターネットは役に立つなぁって思いますね。「シーマン」をプレイしていたときはよく活用しましたよ。「えさは全部与えていいのかどうか」とか、慌てて調べて、トラブルを切り抜けたことがあります。

PO　電子メールはどのようなところが便利だと思いますか？

奥山　やっぱり同じ仕事をしているお友達に連絡するとき、お互いに何時から何時までって仕事の時間帯が決まってないじゃないですか。そういうときには電子メールがいちばん便利だなって思いますね。相手の都合のいいときに見てもらえるっていうのが。それから、直接話すのが照れくさい相手でも、電子メールだと素直に気持ちを伝えたりできるじゃないですか。例えば、面と向かって父親と話すと照れくさかったりしますけど、メールでのコミュニケーションだと直接口で話すよりも、上手に素直な気持ちを伝えられることが多いなって思いますね。

PO　心温まるお話ですね。

奥山　ぜひ親子メールというのはお勧めしたいです（笑）。なんか私の父は絵文字とかバンバン使ってくるんですよ。かわいいなぁとか思って（笑）。

より進化したシーマンをプレイしたいですね

PO　ネットワークゲームはご存知ですか？

奥山　以前からすごく興味があったんですよ。昔、パソコン用の「モノポリー」をプレゼントされたんです。あれもネットワークゲームですよね？ コンピューター相手じゃなくて、世界中の人と対戦できるじゃないですか。「これはぜひ一度やってみたい！」と思って、インストールしたんですけど、英語バージョンだったので、対戦に取り掛かれないまま何年も過ぎてしまったんです。そうこうしている間に、Dreamcastとかでもっと手軽にネットワークゲームができるようになってきたので、ぜひ今すぐにでも楽しみたいですね。ずっとやってみたいって思ってたんですよ。

PO　そうなんですか。奥山さんとしては、どんなネットワークゲームで遊んでみたいですか？

奥山　そうですねー、シーマンをさらに進化させたゲームが出てほしいなぁって思いますね。もっとリアルに会話ができるようになって、ネット上の広場みたいな所で、お互いのシーマンを見ることができたり、ほかのシーマンと会話できたりとかしたらいいですね。友達同士になったシーマンの色が変化したりとか、ほかの人が飼っているシーマンと掛け合わせができたりとか、そういう風になったらとても面白いと思います。

PO　それは面白そうですね。奥山さんはゲームを介したコミュニケーションに強い関心があるんでしょうか？

奥山　私は姉妹が4人いる大家族で育ったので、ゲームはみんなで遊ぶものっていう感覚が強いんですよ。私にとってゲームっていうのは、トランプとか花札とか、昔家族で輪になって遊んでいたものの延長線上にあるんですね。なので、うちには1人用のゲームっていうのはあまり無くて、友達と騒ぎながら遊ぶようなゲームが多いんですよ。

PO　やっぱりコンピューター相手よりも、友達と対戦した方が盛り上がりますよね。

奥山　絶対そっちの方が楽しいですよね。うちは周辺機器も多くて、「ダンスダンスレボリューション」のマットとか、ドラムやギターのコントローラーもあって、ピストルのコントローラーなんて全部で6丁もあるんですよ（笑）。みんなで遊ぶために。すんごいことになってますよ（笑）。まるで遊技場ですね（笑）。

PROFILE

1974年3月11日生まれ。女優として映画や舞台、テレビドラマなどで活躍中。「アコム」のCMで見せた、母性的なほほ笑みに魅了されてしまった人も多いはず。バラエティー番組への出演も多く、巧みな話術を発揮すると共に、親しみやすいキャラクターを披露している。

浅草キッド

テレビ、ラジオ、雑誌の連載コラムなどで幅広く活躍されている浅草キッドの水道橋博士氏と玉袋筋太郎氏は、最近こそ自制しているものの、かなりのゲーム好きであるという。このお二人に、日ごろプレイされているゲームなどについてお話を伺った。

ドラゴンクエストⅦを家族でやってますよ

Play Online(以下、PO)　まず、これまでのゲーム体験についてお聞きしたいのですが。

水道橋博士(以下、博士)　僕は本当はゲーマーじゃあないんだけど、「桃太郎伝説」はよくやったなあ。延べ1万年ぐらいやりましたよ。

PO　RPGが好きなんですか?

博士　RPGで攻略したのは1本だけなんですよ。この間「Dの食卓2」を初めて攻略して、最後までたどり着く感動っていうのはこういうものかっていうのを知りました。

玉袋筋太郎(以下、玉袋)　僕はアーケードゲームから考えたら、「ブロックくずし」「サーカスチャーリー」「インベーダー」あたりからずーっとプレイしてます。家庭用ゲームもかなりやってますね。ファミコン、セガサターン、PCエンジン、ディスクシステム、全部持ってます。アメリカのアタリっていうメーカーが出したカセット式のゲームもやってましたね。

PO　かなり年季が入ってますね。最近はまっているゲームってありますか?

玉袋　「ドラゴンクエストⅦ」。かみさんとせがれと3人で一緒にドラクエやってんですよ。うちの家族自体でパーティーを組んで、僕が指令を出して、かみさんがコントローラーを動かして、子供がキャッキャ騒いでっていうような感じで。結構平和にやってます(笑)。

博士　僕は「オールスター・プロレスリング」をやってますね。簡単にできるのと、アントニオ猪木さんが出てくるっていうのがあるんで。

PO　パソコンゲームはプレイされませんか?

玉袋　「上海」や「ウイニングポスト」ぐらいですね。パソコンは仕事でしか使ってないから。やる時間がないんですよ。仕事(連載原稿の執筆)やってるときに遊びが入っちゃうと、ゲームにはまっちゃいそうなんで。

博士　パソコンは仕事のためのものだと思っていないと、だめになりそうな気がして。そういう意味で、自分で敷居を設けているんです。

ゲームならではの可能性に期待してます

PO　話は変わりますが、映画、小説、音楽など、さまざまな娯楽がありますけれども、ゲームというエンターテインメントに対してどのような考えをお持ちですか?

博士　否定的なことを言わせてもらうと、僕の中でゲームをやることに制御がかかることがあるんだけど、ビートたけしさんがゲームを一切やらないんですよ。「お前ら、野球ゲームやって面白いか? 実際に野球をする方が楽しいに決まってるじゃないか。ゲームをするより、実際に外で人と会うことで何かを生み出すのがお前たちの仕事じゃないのか」という考え方があるんだよね。

玉袋　でもさ、普通の人は野球やサッカーや釣りはできるけど、F1カーには乗れないわけだ。だから、それをゲームで体感するっていうのはありだと思う。ドラクエの世界だってそうでしょう。

ゲームというのは素晴らしいものだと思いますけどね。この間も、ドラクエのプログラマーの人と話す機会があったんですけど、ものすごい作業をこなしている彼らをすごく尊敬してます。ゲームを"あんなもの"なんていう気持ちは全然ないです。

博士　僕もすべてを否定するわけではないです。映画で描かれている世界もゲームと同様に実生活ではないけど、映画は娯楽の形として2時間で終わるからいいんだ。だから、みんなでやることによる共有感といったゲームならではの可能性には期待してます。

玉袋　ネットワークゲームは、みんなと競い合えるから燃えちゃうわけじゃないですか。それは分かるよ。僕も「セガラリー2」でちょっとやってました。

PO　なるほど。最近はコンソールゲームにおいてもマルチプレイに対応するゲームの開発が進んでいますが、こんなネットワークゲームがあればやってみたいというのはありますか?

玉袋　今、ネットワークビジネスが相当流行っているんで、マルチ商法をゲーム化したものをやってみたいな。現実社会でマルチ商法をやってたら問題になるけど、それがゲームの中でできたら面白いんじゃないかなあ。要するに、インターネットの中でねずみ講をやってみたいんですよ。

博士　僕らの人生そのものがRPGなんだから、インターネット上で人生がシミュレートできるような、自分が0歳の時から始まって、そのまま成育/成長していくゲームがあればいいですね。もう一つの人生を生きられるわけで、生まれも場所も国籍もまったく違うところで成長していくゲームをやってみたい。

玉袋　営業マンとか保険のセールスマンとか、現実的な世界を楽しむネットワークゲームがあってもいいんですよ。自分がお店のママさんになるゲームとかね。チャット部屋でお客を待って話をして、いろんな店と売り上げを競い合うんですよ。

博士　僕たちはそういうことをやってみたい側の人間なんです。会社員とは違う人生を送っているから。

PO　職業柄、生活臭のあるリアルなネットワークRPGをやってみたいということでしょうか。では、そういったゲームがあったとして、お二人はどんな仕事や役柄を演じてみたいですか?

博士　僕はネットワークゲームの世界で架空の商売が成功するのかどうかを実験してみたい気持ちは本当にありますよね。ゲームで将来的なことをシミュレーションするんですよ。

玉袋　僕は女の人ですね。クラブのママになってます。そこで水商売をやり繰りして、大きな店を持つ。たまーに福◯和子に殺されたりしてね、ゲームの中で。ネットーワークでつながっている悪いやつもいるからね。

PROFILE

水道橋博士氏(1962年8月18日生まれ)と玉袋筋太郎氏(1967年6月22日生まれ)が1986年にビートたけし氏に弟子入りし、1987年に漫才コンビ"浅草キッド"を結成。1990年に「テレビ演芸」(テレビ朝日)で10週勝ち抜きチャンピオンとなる。現在は、テレビ/ラジオ番組への出演のほか、『週刊アサヒ芸能』『東京スポーツ』などの連載コラムの執筆でも活躍している。

写真:神田喜和(p.064-066)/大澤　誠(p.067)

DIABLO II COMPLETE GUIDE

究極指南第3弾 セットアイテムのすべて

今回は、「DIABLO II」で新たに登場したセットアイテムについて解説しよう。単体で使用しても独特の効果を発揮するが、シリーズのすべてを集めるとボーナス効果を得られるというのが大きな特徴だ。ここでは、16シリーズ、計62個存在するセットアイテムをすべて紹介する。

文／安井 勉、川崎政一郎

単体で優れたセットアイテムを見つけ出せ

セットアイテムは、ユニークアイテムと同様に、効果はあらかじめ決まっている。全般的に、装備するための必要レベルは低めに設定されているので、ゲームの序盤に入手できれば重宝するだろう。

ただし、ベースとなるアイテムには、Nightmare以降に登場する上位版を基にしたものが存在しない。そのため、終盤のHellになると、良質なレアアイテムと比べた場合、武器のダメージや鎧のDefense値といった基本性能ではかなり見劣りしてしまう。

また、シリーズすべてをそろえたときのボーナス効果は、最終的には前述したデメリットを覆すほどの威力はない。シリーズをそろえるためには、3〜6個のアイテムを装備する必要があるので、実際にはわざわざ今まで装備していたアイテムを外すほどの価値はあまりないだろう。

セットアイテムを上手に利用するには、シリーズをすべて集めるよりも、優れたセットアイテムを単体で使用するのがよい。例えば、習得した全スキルのレベルを1レベル上昇させる"Sigon's Guard"は、多くのキャラクターにとって一生ものと言えるアイテムだ。セットアイテムを選択するポイントとしては、基本能力よりも特殊効果に注目しよう。

Information	
開発元	：Blizzard Entertainment社
発売元	：株式会社カプコン
問い合わせ先	：カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格	：8,800円（日本語版は9,800円）
発売時期	：発売中

全62個のセットアイテムデーター覧

Berserker's Arsenal

セット効果：毒の効果時間を75%に短縮、毒撃4～9(3秒)

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Berserker's Hatchet	Double Axe	5-12		48	43		3		AR+30%、マナ吸収5%
Berserker's Hauberk	Splint Mail	—	90	60	51	—	3	—	Barbarianのスキル+1、魔法で受けるダメージ−2
Berserker's Headgear	Helm	—	31	48	26	—	3	—	耐炎+25%

Civerb's Vestments

セット効果：アンデッドに対して+100%ダメージ、STR+15

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Civerb's Cudgel	Grand Scepter	6-31		120	37		9		AR+75、対アンデッド+150%ダメージ
Civerb's Icon	Amulet						9		ライフ回復+4、マナの回復速度+40%
Civerb's Ward	Large Shield		27	48	34		9	52%	

Cleglaw's Brace

セット効果：35%の確率で敵の体力を半減、マナ吸収6%、DEF+50

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Cleglaw's Claw	Small Shield		25	32	22		4	30%	毒の効果時間を75%に短縮
Cleglaw's Pincers	Chain Gloves	—	8	32	25	—	4	—	敵の速度を25%遅くする、ノックバック効果
Cleglaw's Tooth	Long Sword	3-19	—	88	55	39	4	—	ダメージが倍増する確率50%、AR+30%

Death's Disguise

セット効果：AR+40%、全抵抗力+25、最小ダメージ+10

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Death's Guard	Sash	—	22	24			6		凍結しなくなる
Death's Hand	Leather Gloves	—	2	24	—	—	6	—	耐毒+50%、毒の効果時間を75%に短縮
Death's Touch	War Sword	11-26	—	88	71	45	6	—	ライフ吸収4%

Hsaru's Defense

セット効果：凍結しない、耐電+25、最大ダメージ+5

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Hsaru's Iron Fist	Buckler	—	4	24	12	—	3	25%	受けるダメージ−2、STR+10
Hsaru's Iron Heel	Chain Boots		8	32	30		3		耐炎+25%、移動速度増加(小)
Hsaru's Iron Stay	Belt		5	32	25		3		耐冷+20%、ライフ+20

Infernal Tools

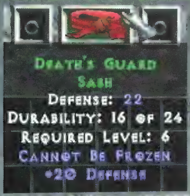
セット効果：20%の確率で敵の傷口を開く、AR+20%、Necromancerのスキル+1

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Infernal Buckle	Heavy Belt		31	36	45		5		ライフ+20
Infernal Cranium	Cap	—	3	24	—	—	5	—	全抵抗力+10%、受けたダメージの20%をマナに変換
Infernal Torch	Grim Wand	13-14	—	30	—	—	5	—	Necromancerのスキル+1、対アンデッド+150%ダメージ

表の見方

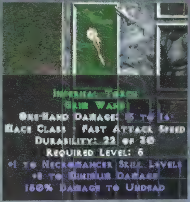
表で使われている略称は以下のとおりである。
種類=ベースアイテムの種類
DMG=Damage(ダメージ)
DEF=Defense値(防御力)
DUR=Durability値(耐久度)
STR=装備するために必要なStrength値
DEX=装備するために必要なDexterity値
Lvl=必要レベル
ブロック率=盾によるブロック率
AR=Attack Rating
炎撃=炎による追加ダメージ
冷撃=冷気による追加ダメージ
電撃=電撃による追加ダメージ
毒撃=毒による追加ダメージ
耐炎=炎への抵抗力
耐冷=冷気への抵抗力
耐電=電撃への抵抗力
耐毒=毒への抵抗力

Death's Guard



"Death's Guard"を装備すると、[illegible]

Infernal Torch



"Infernal Torch"は[illegible]

新鮮さを呼び起こすMODの導入の勧め

DIABLO IIのCD-ROMの中には、ゲーム内で使用されていないデータがある。例えば、10月号で紹介したベースアイテムに"Lance"という武器があるが、実際には出現しないことが明らかになっており、通常の方法で遊んでいる限りは絶対に見ることができない。しかし、プログラムを解析することによってLanceのような幻のデータを復元してしまう人もいる。

同じように、CD-ROMのデータを基に、ゲームバランスを調整したり、新要素を追加したりするプログラムを作成することも可能である。一般的に、このようなプログラムはMOD(Modification："修正"の意)と呼ばれている。

MODを導入すると、遊び慣れたゲームでもプレイしていて新鮮に感じられるので、人気タイトルの場合は、ファンの手によって何らかのMODが作成されていることが多い。これらのMODに対して、メーカー側は基本的に無償配布に限り黙認しているのが現状である。ただし、改造行為に当たるため、個人の責任において使用しなければならない。

DIABLO IIに関しても、オープンキャラクターを対象としたMODがすでにいくつか作成されている(Realmキャラクターは Blizzard Entertainment社の管理下にあるためMODの使用は不可)。例えば、以前DIABLOのMODで"MAZO"というものを取り上げたことがあるが(1998年10月号掲載)、これと同じように、ゲーム難易度が飛躍的に上がるMODがあるのだ。新たな刺激が欲しいプレイヤーは、これらを探してみるといいだろう。

Angelic Raiment

セット効果：凍結時間半減、全抵抗力+25%、マジックアイテム取得率+40%

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Angelic Halo	Ring			-			12		ライフ回復+6、ライフ+20
Angelic Mantle	Ring Mail	—	68	52	36	—	12		受けるダメージ−3
Angelic Sickle	Sabre	3-8	—	64	25	25	12	—	対アンデッド+250%ダメージ、AR+75
Angelic Wings	Amulet						12	—	受けたダメージの20%をマナに変換、視界範囲+3

Arcanna's Tricks

セット効果：詠唱速度増大（中）、マナ吸収5%、マナ+25

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Arcanna's Deathwand	War Staff	12-28	-	100		-	15	—	ダメージが倍増する確率25%、Sorceressのスキル+1
Arcanna's Flesh	Light Plate		90	120	41		15	—	視界範囲+2、受けるダメージ−3
Arcanna's Head	Skull Cap	—	10	36	15	—	15	—	ライフ回復+4、攻撃を受けるたびに2ダメージ反撃
Arcanna's Sign	Amulet						15		マナの回復速度+20%、マナ+15

Arctic Gear

セット効果：凍結しない、冷撃6～14

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Arctic Binding	Light Belt	—	33	28			2		耐冷+40%
Arctic Furs	Quilted Armor		48	40	12	—	2		全抵抗力+10%
Arctic Horn	Short War Bow	8-18	-		35	55	2	—	AR+20%
Arctic Mitts	Light Gauntlets		10	36	45		2		ライフ+20、攻撃速度増加（小）

Iratha's Finery

セット効果：全抵抗力+20%、全抵抗力の上限+10%、DEX+15

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Iratha's Coil	Crown		37	100	55	-	15		耐電+30%、耐炎+30%
Iratha's Collar	Amulet		-			—	15	-	耐毒+30%、毒の効果時間を75%に短縮
Iratha's Cord	Heavy Belt		31	36	45		15	—	最小ダメージ+5
Iratha's Cuff	Light Gauntlets		9	36	45		15		耐冷+30%、凍結時間半減

Isenhart's Armory

セット効果：AR+35%、ライフ吸収5%、全抵抗力+20%

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Isenhart's Case	Breast Plate		107	100	30	—	8	—	魔法で受けるダメージ−2
Isenhart's Horns	Full Helm		25	60	41		8		受けるダメージ−2、DEX+6
Isenhart's Lightbrand	Broad Sword	17-18		64	48	-	8		視界範囲+3
Isenhart's Parry	Gothic Shield		74	80	60		8	41%	攻撃を受けるたびに4電撃ダメージ反撃

Milabrega's Regalia

セット効果：Paladinスキル+2、視界範囲+2、ライフ吸収8%、耐毒+15%

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Milabrega's Diadem	Crown		43	100	55		17		ライフ+15、マナ+15
Milabrega's Orb	Kite Shield		42	60	47		17	33%	マジックアイテム取得率+20%
Milabrega's Robe	Ancient Armor	—	226	120	100	—	17		受けるダメージ−2、攻撃を受けるたびに3ダメージ反撃
Milabrega's Rod	War Scepter	12-22		140	55		17		Paladinのスキル+1、対アンデッド+150%ダメージ

Vidala's Rig

セット効果：矢が敵を貫通、敵が凍結、攻撃ダメージ上昇

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Vidala's Ambush	Leather Armor		64	48	15		14	—	DEX+11
Vidala's Barb	Long Battle Bow	3-18		—	40	50	14		電撃1～20
Vidala's Fetlock	Light Plated Boots		9	36	50	—	14	—	移動速度増加（大）、最大スタミナ+150
Vidala's Snare	Amulet	—	—				14		耐冷+20%、ライフ+15

Arcanna's Sign

Iratha's Coil

一度死んだら復活できないハードコアモード

DIABLO Ⅱでは、Normalのディアブロを倒すことによって、キャラクター作成時にハードコアモードを選択できるようになる。ハードコアモードとは、一度死んでしまうと、二度と復活できないというとてつもなくシビアなゲームだ。

たいていのRPGでは、キャラクターの死亡時は若干のペナルティーを受けるものの、何らかの方法で復活することができる。敷居が高い作品は、多くの人に受け入れられにくいので、ごく当たり前のように復活方法が用意されているのだろう。

しかし、DUNGEONS＆DRAGONSなどのテーブルトークRPGから始めたような生粋のロールプレイヤーにとって、死はそう簡単に覆されるものではない。"常に死が隣り合わせであることを意識して、もっとリアルなロールプレイを楽しみたい"。このような人にハードコアモードは向いている。

ハードコアモードは非常に難しいが、それだけやりがいはあるはずだ。常に集中していないとキャラクターを消失することになるので、今まで以上に仲間との連携を重視するようになる。特に、ベテランプレイヤーにとっては、初めてDIABLO Ⅱをプレイした時の緊張感を思い出させてくれるだろう。腕に自信のある人は挑戦してみることをお勧めする。

Cathan's Traps

セット効果：詠唱速度増加（小）、魔法で受けるダメージ−3、全抵抗力+25%、AR+60、マナ+20

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Cathan's Mesh	Chain Mail	—	87	90	24		11		
Cathan's Rule	Battle Staff	6-13		80	-	—	11		炎系のスキルレベル+1、炎属性ダメージの最大値+10%
Cathan's Seal	Ring	-	—				11	—	ライフ吸収6%、受けるダメージ−2
Cathan's Sigil	Amulet		—	—		-	11	—	攻撃を受けるたびに5電撃ダメージ反撃、体勢回復速度+1
Cathan's Visage	Mask	—	11	40	23	—	11	—	耐冷+25%、マナ+20

Tancred's Battlegear

セット効果：敵の速度を35%遅くする、マナ吸収5%、全抵抗力+10%、ゴールド取得量+75%

名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Tancred's Crowbill	Military Pick	12-19	—	52	49	33	20	—	AR+75
Tancred's Hobnails	Boots		2	24	—	—	20	—	スタミナ回復速度+25%、DEX+10
Tancred's Skull	Bone Helm		33	80	25	—	20	—	攻撃ダメージ上昇、AR+40
Tancred's Spine	Full Plate Armor		160	140	80	—	20	—	ライフ+40、STR+15
Tancred's Weird	Amulet		—	—	—	—	20	—	受けるダメージ−2、魔法で受けるダメージ−1

Sigon's Complete Steel

セット効果：受けるダメージ−7、炎撃12〜24、攻撃を受けるたびに12ダメージ反撃

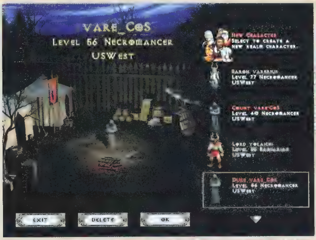
名称	種類	DMG	DEF	DUR	STR	DEX	Lvl	ブロック率	効果
Sigon's Gage	Gauntlets		12	48	60		6		AR+20、STR+10
Sigon's Guard	Tower Shield		23	120	75	-	6	69%	習得した全スキル+1
Sigon's Sabot	Greaves		13	48	70	—	6	—	耐冷+40%、移動速度増加（中）
Sigon's Shelter	Gothic Plate	-	170	110	70	—	6	—	耐電+30%
Sigon's Visor	Great Helm	—	33	80	63	—	6	—	視界範囲+3、マナ+30
Sigon's Wrap	Plated Belt	—	8	48	60	—	6	—	耐炎+20%、ライフ+20

Tancred's Weird

Tancred's Battlegearシリーズをすべてそろえた時の"敵の速度を35%遅くする"効果は、外見上は冷気攻撃を行ったときの鈍化と同じに見える。ただし、"[illegible]'s Guard"などの[illegible]しなくなるアイテムでも、この効果を[illegible]ことはできない。

Sigon's Guard

スキルレベルがプラス1される効果を持つ盾は、アイテム全体を見渡してもほとんどない。この盾は高いブロック率も備えており、どのようなタイプのキャラクターにも向いている。セットアイテムの中では[illegible]と言えるアイテムだ。



死亡したハードコアキャラクターは幽霊の姿で表示され、二度とゲームに参加することはできない（チャットルームでの発言は可能）。ハードコアモードのラダーにランクインし続けることは、通常のゲームと比べてはるかに難しい

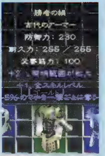
DIABLO II日本語版情報 ゲーム中の日本語チャットが実現

DIABLO IIの日本語版のチャット機能について紹介しよう。日本語版に関する以前の情報では、テキストが日本語で表示されるということしか分からなかったが、実際にはマルチプレイのゲーム内において、日本語によるチャットが可能となっているのだ。日本語版をインストールしているプレイヤー同士であれば、円滑なコミュニケーションが図れるだろう。

ただし、英語版のプレイヤーは、日本語の文字を読むことはできない。そのため、相手が日本人の場合でも、事前にローマ字チャットで日本語文字を使用してよいかを確認する必要がある（他のプレイヤーが日本語版かどうかを確認する方法はない）。また、不特定多数の人が集まるパブリックゲームでは、使用を控えるべきだ。

インターネットを介して世界中の人とプレイするからには、周囲のプレイヤーに対する配慮が必要となる。日本語版のプレイヤーは、世界的に見れば少数派だということを忘れないようにしたい。

クエストログやスキルの解説、アイテム名に至るまで、ほとんどのテキストが日本語化されている。特に[illegible]ナリオの翻訳は、今まで英語版をプレイしてきた人も注目する価値がありそうだろう



[illegible]プレイヤー[illegible]アイテムのやりとりをする場合、同じアイテムでも表示される名前が異なるため、会話が成立しない恐れがあるので気を付けよう

日本語によるチャットは便利だが、[illegible]を行う余裕がないときがある。また、チャットウインドウを開いていない時に"Alt+半角/全角キー"などで日本語入力をオンにすると、ショートカットキーが使用できなくなる[illegible]

発売から3ヵ月以上経過したDIABLO Ⅱの周辺事情を検証

パソコンゲームとしては異例の深夜発売が行われた2000年7月1日から現在まで、日本語マニュアル付き英語版DIABLO Ⅱの売れ行きは好調のようだ。10月18日には日本語版も発売され、さらにDIABLO Ⅱの市場での認知度は高まるものと思われる。本特集では、ベータテストの段階から徹底攻略を続けてきたが、ここでは趣向を変えて、発売後に起こった周辺事情を交えながら、DIABLO Ⅱというゲームを振り返ってみたい。

DIABLO Ⅱの面白さはマルチプレイにある

DIABLO Ⅱには、シングルプレイモードとマルチプレイモードがあり、ゲームジャンルから言えば「ノックス」「レブナント」「バルダーズ・ゲート」に近く、オンライン専用の「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）や「EVERQUEST」（以下、EQ）とは本質的に異なる。マルチプレイにのみ対応したクローズドモード（battle.netにキャラクターデータが保存される形式）では、プレイヤーキャラクターがゲームに参加するたびに新たにゲーム世界が構築されるセッション単位のネットワークゲームとなっている。

プレイヤー同士で力を合わせれば、強力な敵モンスターも倒しやすくなると思うだろう。ただし、あまり人数を増やし過ぎるとモンスターのHPなどが増えて、かえって倒しにくくなる（そこが面白いところなのだ）

初代DIABLOにもシングルプレイモードとマルチプレイモードは用意されていたが、これらは完全に独立しており、それぞれのキャラクターを両モード間で流用することもできず、クエストなどの実際のゲーム内容も異なっていた。ネットワークで遊ぶマルチプレイモードは、ストーリー的にシングルプレイモードの簡易版となっており、初代DIABLOの世界観を深く知るという目的と、プレイヤー同士の緊密な相互協力（または敵対する相手）を得るという目的において、両モードは共存できるものであった。

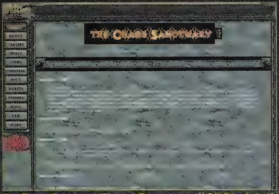
しかし、続編であるDIABLO Ⅱでは、シングルプレイモードとマルチプレイモードに内容の差はなく、またシングルプレイのキャラクターとオープンbattle.netのマルチプレイで使用できるキャラクターが共用できるために、シングルプレイで遊ぶ意味はなくなった。また、プログラム的に見ても、擬似的にゲーム世界を管理するサーバーと、画像処理やユーザーインターフェースを担当するクライアントが別プロセスとなっており、処理速度への負荷はシングルプレイとマルチプレイの間に差がない（通信遅延などの例外的な場合を除く）。

シングルプレイではマップ情報が保存されるため、モンスターを倒し尽くすことで安全なエリアを作ることができる。プレイヤーにとって、マルチプレイとの決定的な差はこれだけである。つまり、シングルプレイの存在価値は、ゲームサーバーであるbattle.netの不調や、プレイヤー個々の通信環境の問題が発生した場合などに限定される。DIABLO Ⅱの発売当初、battle.netへプレイヤーが殺到したことも、それだけマルチプレイへの期待が高かったことを表している。

筆者の周囲には、DIABLO Ⅱをシングルプレイのゲームとして考えている者はいなかった。マルチプレイで遊べるからこそDIABLOシリーズなのであり、オンラインRPGの始祖と呼ばれる所以なのだ。battle.netでも一時の混乱は収まり、マルチプレイに支障はなくなってきた。また、DIABLO Ⅱでは、マルチプレイにおいても個人技が優先されるようなバランスになっている。異論もあろうが、ネットワークゲームに不慣れなプレイヤーでもマルチプレイで戸惑うことは少ないと筆者は考える。つまり、シングルプレイで遊ぶ理由は、どこにもないと言えるのではないだろうか。

スキルポイントの使いどころの難しさ

スキルポイントはレベルアップごとに得られ、これを消費することでスキルレベルが上昇する。一度割り振ったスキルポイントは、どうやっても後から取り戻すことはできな



The Chaos SanctuaryはBlizzard Entertainment社の公式ホームページ(http://www.blizzard.net/diablo2)に掲載されているデータ集で、ゲームガイドとしても優れている。日本語化されれば、国内DIABLO Ⅱプレイヤーにとって最大の情報源になると思われる

DIABLO Ⅱ発売当初は、混雑しているbattle.netでのゲーム作成は困難だった。作成されたゲームは、ゲーム作成者のクエスト情報を引き継ぐため、作成できない場合はすでにあるゲームに参加するように勧められても、それはそれで問題が多かった

い。DIABLO Ⅱのゲームシステムの中で、スキルポイントの割り振りこそが最も決定的な選択となるのである。スキルに関する情報が乏しかったころは、ある程度までプレイを進めていながらスキルポイントの割り振りの失敗に気付き、キャラクターを作り直すプレイヤーが後を絶たなかった。

しかし、これだけ重視されているスキルシステムを、バランス調整の目的からパッチで変更されたことがあった。Corpse Explosionをスキルの中心としていたNecromancerは、Ver1.03のパッチによって大パニックに陥ったのである。バランス調整の名目の下に、キャラクターの命とも言えるスキルを変更されてはたまらない。いつ自分のクラスのスキルに変更が加わるかが不安で、スキルポイントの割り振りに躊躇してしまうことになった。

スキルの選択によって同じクラスであってもキャラクターに個性が生まれるはずであったが、使えるスキルと使えないスキルは今のところ明確である。結局、使えないスキルに意図的にポイントを割り振るプレイヤーは少なく、それほど個性化が進んだとは言い難い。加えて、パッチによる変更が怖くて、多くのスキルポイントを余らせているのが現状だ。

11月号の特集記事の補足になるが、こういった事情を考えると、習得したすべてのスキルをレベルアップさせるアイテムを集めて、全スキルに1ポイントずつ割り振るのが序盤の育成としてはベストではないかと思う。中盤以降では、メインとなる数種類のスキルにポイントを割り振ることになるだろうが、いつでもキャラクターを改造できるように10ポイント程度は余裕を持っていたいものだ。

日本語版で海外プレイヤーと遊ぶ術とは？

Realmの選択は、Realmキャラクター（クローズドキャラクター）でマルチプレイを楽しむDIABLO Ⅱプレイヤーにとって重要である。日本語WindowsにDIABLO Ⅱをインストールすると、その選択肢はAsiaしかなく、逆にアメリカ在住のプレイヤーにはAsiaの選択肢がなかった。アジア圏に居住するプレイヤーが欧米のプレイヤーと一緒に遊べなくする理由は、まったく理解できない。実際のところ、レジストリーを書き換える方法で、欧米のサーバーを選ぶプレイヤーが続出した。

また、10月18日に発売されたDIABLO Ⅱ日本語版では、アイテム名やPREFIX／SUFFIXの効果名も日本語化されている。英語版のプレイヤーとのマルチプレイも可能ということだが、アイテムの話題を交わすときに問題が生じないのだろうか。Asia Realmに接続したとしても、そこには日本人以外のプレイヤーも集まるはずである。

初代DIABLOの場合、世界中のDIABLOプレイヤーが一つのbattle.netに集まり、国籍や母国語に関係なくマルチプレイを楽しめた。インターネットでネットワークゲームをするということは、プレイヤー間の国境を取り払うことでもあり、娯楽としての可能性を大きく広げたのである。RPGにはコミュニケーションが欠かせないし、そのために日本語化は歓迎されるべきだが、海外のプレイヤーと一緒に遊ぶチャンスを失わないように気を付けなければならない。

日本語版のプレイヤーが英語版のプレイヤーと遊ぶためには、アイテム名などの対訳表が必要だろう。日本在住のプレイヤーの中にも英語版のみでプレイしている場合があるので、アイテムトレードなどには英語名を使うようにお勧めしたい。

今年1年で、最も多くの人に支持されたネットワークゲームは!?

第3回 Network Game of the Year

ますます盛り上がった2000年のゲーム業界 より高度な技術を使用したタイトルが大挙して登場

ネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念としたNetwork Game of the Year。第1回受賞作「ULTIMA ONLINE」、第2回受賞作「HALF-LIFE」は、共にPCゲーム市場に大きく貢献したタイトルである。
第3回となる今回は、本誌1999年11月号から2000年10月号までの1年間に発表された膨大なタイトルの中から、厳選した47作品をノミネート。例年に比べると、ビデオチップの進化により圧倒的な3D表現力を得たタイトルがめじろ押しである。強豪ぞろいのノミネート作品の中で、大賞を獲得するのは果たしてどのタイトルだろうか?

ノミネートタイトル (カテゴリー別)

3Dシューティング部門
① QUAKE Ⅲ ARENA
② UNREAL TOURNAMENT
③ SOLDIER OF FORTUNE
④ HALF-LIFE:OPPOSING FORCE

スペースコンバットシミュレーション部門
① StarLancer
② FREESPACE 2
③ TACHYON:THE FRINGE
④ Allegiance

3Dアクション部門
① エボルバ
② ドラカン オーダー オブ ザ フレイム
③ SLAVE ZERO
④ RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
⑤ HIDDEN&DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

フライトシミュレーター部門
① FLANKER 2.0
② U.S.エアフォース 2000
③ Microsoft Flight Simulator 2000
④ F/A-18
⑤ F/A-18E スーパーホーネット
⑥ Ka52 TEAM ALLIGATOR
⑦ GUNSHIP Ⅲ

RPG部門
① DIABLO Ⅱ
② EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK
③ NOX
④ ICEWIND DALE
⑤ レブナント

シミュレーション部門
① HOMEWORLD
② Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
③ 10SIX
④ SHOGUN TOTAL WAR
⑤ COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN
⑥ GROUND CONTROL

レーシング部門
① ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED
② GRAND PRIX 3
③ Microsoft Motocross Madness 2
④ SUPERBIKE 2000
⑤ MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP
⑥ RALLY MASTERS

スポーツ部門
① NBA LIVE 2000
② FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー
③ SUPREME SNOWBOARDING
④ Microsoft Links LS 2000

シングルプレイ部門
① シムピープル
② ノクターン
③ ULTIMA IX:ASCENSION
④ SWAT3
⑤ メサイヤ
⑥ トゥームレイダー:ラスト レベレーション

ベストグラフィック部門
① UNREAL TOURNAMENT
② QUAKE Ⅲ ARENA
③ EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK
④ DIABLO Ⅱ
⑤ ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED
⑥ HOMEWORLD

ベストサウンド部門
① UNREAL TOURNAMENT
② DIABLO Ⅱ
③ RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
④ ノクターン

読者の投票方法

ノミネート作品は、本誌1999年11月号から2000年10月号にかけて掲載されたタイトルの中から編集部が選出し、それぞれのカテゴリーに選別しています。この中から、読者投票(アンケートはがき、本誌ホームページからのオンライン投票)と審査員投票(本誌編集部員)によって受賞作を決定します。さらに全ノミネート作品の中で最も優れていたタイトルを一つ選出し、Network Game of the Yearの称号を授与します。

2通りの投票方法

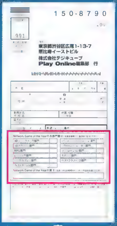
アンケートはがきの場合は、はがきの表面にあなたが選ぶNetwork Game of the Year大賞のノミネートタイトルを一つだけ記入。さらに、各カテゴリーごとに一つずつ、タイトルの番号を記入してください。

本誌ホームページからの投票は下記アドレスにアクセスし、各カテゴリーごとにノミネートタイトルを一つ選択してください。最後の欄は全カテゴリーの中から、大賞タイトルを一つ選択してください。どちらの方法でも、住所・氏名・電子メールアドレスを、忘れずに記入して投票してください。

なお、アンケートはがき・オンライン投票をしてくださった方の中から抽選で20名に、新作ソフトなど豪華賞品をプレゼントいたします。奮ってご応募ください。

※投票は1人1回とさせていただきます。すでに投票をした方は、2回目以降の投票をご遠慮ください。同じ人からの複数の投票は、すべて無効となります。

投票サイトのアドレス　http://www.play-online.com/NGY3/



表

特集1

マルチプレイが熱い
パソコンゲーム高密度攻略

第2次世界大戦を扱った定番フライトシミュレーターの続編「Combat Flight Simulator 2: WWⅡ Pacific Theater」、多数の新要素を盛り込んだ話題のアクションRPG「アヴサラス」を別冊に攻略。そして、3回目となるリアルタイム戦略シミュレーション「Age of Empires Ⅱ拡張パック: 覇者たちの光陰」の記事では、キャンペーンモードやマルチプレイでの戦術など、またまたレベルアップ間違いなしの情報を伝授する。

太平洋戦線についての解説、登場する機体の性能など
作品をプレイした際の臨場感が高まる基礎知識を掲載 076

Combat Flight Simulator 2: WWⅡ Pacific Theater

文／Warren大尉

フン族のキャンペーン攻略情報と
五つの新文明の有効な戦術を解説 082

Age of Empires Ⅱ拡張パック: 覇者たちの光陰

文／中島　渉

二つ目のダンジョン“光風の草原”を取り上げ
クエストの解説やステージ別攻略法を紹介 086

アヴサラス

文／西尾ゆき

最高のグラフィック／フライトモデルにより鮮やかによみがえる太平洋戦線

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
WWII PACIFIC THEATER

第2次世界大戦という時代こそ同じだが、ヨーロッパ戦線を舞台とした前作「Combat Flight Simulator」に対し、「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」の舞台は太平洋戦線である。太平洋戦線を舞台としたフライトシミュレーターは、実に7年間も発売されていなかった。ここでは、その時代背景や史実について紹介していこう。　文／Warren大尉

CFS2の舞台となる太平洋戦線とは何か？

「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」(以下、CFS2)の舞台となる太平洋戦線とは、1941年に大日本帝国(以下、日本)がハワイ オアフ島の真珠湾を強襲した時点から、ミッドウェイ、ガダルカナル、ウェーキといった太平洋の島々を転戦し、1945年の帝国本土決戦に至るまでの戦いを指す。言うなれば、第2次世界大戦における日本と連合軍の戦いのことを、太平洋戦線と呼ぶのである。今回の記事作成の際に使用したCFS2はまだベータ版であり、製品版のミッションにおいて太平洋戦線のどこまでの範囲が含まれるのかは定かではない。現時点では、ウェーキ島の戦いから紫電改(N1K2-J George)による東京防空まで、太平洋戦線の中盤以降のミッションをいくつかプレイできる状態である。CFS2を存分に楽しむには、太平洋を舞台にしてどのような戦いが繰り広げられていたのかを理解する必要があるだろう。

P-38[illegible] Lightningに主翼を吹き飛ばされた一式陸上攻撃機(G4M2 Betty)。主翼内のインテグラルタンクには防弾処理がされておらず、被弾すると簡単に火を噴くことから、ワンショットライターと呼ばれたことは、あまりにも有名である

太平洋戦線における戦力の中心は、日本、連合軍の両陣営ともに海軍であった。第1次世界大戦で航空機の重要性を知った両陣営の海軍には、航空機を搭載する航空母艦(通称、空母)が配備されていた。しかし、世の中にはまだ大艦巨砲主義というものがまかり通っていた。そのため、航空母艦と時代遅れの巨大戦艦、そして中小の艦艇を組み合わせた一大艦隊を編成し、敵の艦隊と激しい戦いを繰り広げたのである。

ところで、陸軍は何をやっていたのだろうか。大海原の各所に点在する島々には陸軍の部隊が送り込まれ、陸／海軍航空隊の拠点となる飛行場が建設された。航続距離の短い陸軍の航空機は、本土からいくつかの島を飛び石にように渡って、これらの飛行場へと配備された。そして、敵の航空機から島を守ったり、敵が占領している近隣の島に攻撃を仕掛けたのである。

九七式艦上攻撃機(B5N2 Kate)が3機で編隊をビシっと組み、海面すれすれを魚雷を抱いて突き進む。腹の下で鈍く光る酸素魚雷は、軽巡洋艦クラスの艦艇を、一撃で葬り去ることも可能なほどの破壊力を持つ

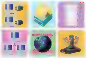
1943年当時の空中戦を再現。零戦五二型(A6M5 Zero)に対し、速度の勝るF6F-3 Hellcatが襲い掛かる

南海の空で繰り広げられたさまざまなミッション

当時、対空機関砲を針ねずみのように数十基も配備した基地や艦艇でも、航空機からの攻撃には驚くほど脆かった。そこで、敵の航空機から自軍の地上部隊や艦隊、施設といったものを守るため、戦闘機による迎撃が行われた。これが一般に言われるインターセプトミッションである。一方、地上部隊や艦隊を攻撃するための攻撃機、爆撃機といったタイプの機体は空中戦には向かず、戦闘機に襲われると簡単に撃墜されてしまう。そこで、攻撃機、爆撃機には戦闘機による護衛が付くようになった。これがエスコートミッション。場合によっては、戦闘機に爆弾を搭載して攻撃を行わなければならない状況も起こる。これがグランドアタックミッション。7割以上のCFS2のミッションが、このいずれかに該当するはずである。

とはいっても、ゲームが単調だという意味では決してない。CFS2は、無限の遊び方の可能性を秘めている。手軽に機体を追加することができ、充実した機能を持つミッションビルダを搭載しているので、さまざまなタイプのミッションを作成することができる。そして、自作のミッションをインターネットなどで公開／交換するのも簡単である。ユーザーの工夫によって、楽しさの幅が何倍にも広がるのがCFSシリーズの魅力だ。

F4F-4 Wildcatからの攻撃を受け、火を噴く九九式艦上爆撃機(D3A1 Val)。速度が遅く、いともたやすく戦闘機に捕まってしまう



Information

開発元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95／98／2000／ME
CPU	PentiumⅡ 350 MHz以上(4MB以上のVRAMを搭載した3Dアクセラレーター使用時はPentiumⅡ 266MHz 以上)
メモリー	Windows 95／98／MEでは96MB以上 Windows 2000では128MB以上
ビデオ	4MB以上のVRAMを搭載した3Dアクセラレーター(8MB以上のVRAMを推奨)
HD容量	セットアップ時に900MB以上(1GB以上を推奨) 実行時に200MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blaster互換カード
対応API	Direct 3D
発売時期	2000年12月1日

©1998-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

基本的なシステムは、前作Combat Flight Simulatorのものを受け継いでいるCFS2だが、ミッションビルダを筆頭に、進化した点は数多い。その中からいくつかピックアップして紹介しよう。

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WWII PACIFIC THEATER

新たに加わった要素からCFS2の魅力を探る

新要素を一挙紹介

新要素その1 ファン待望の空母オペレーション

空母を中心とした艦隊同士の決戦抜きでは、太平洋戦線を語ることはできない。CFS2には、空母は4種類（エセックス、エンタープライズ、飛龍、隼鷹）しか登場しないが、そのオペレーションはしっかりと再現されている。残念ながら、格納庫と飛行甲板の間で機体を移動させるためのエレベーターは作動せず、甲板上で作業するデッキクルーも存在しない。しかし、無線と手旗信号で着艦誘導をしてくれる上に、艦載機の翼折り畳み機能も再現されている。これはもう、じゅうぶんに合格点をあげられる出来である。

新要素その2 より美しく細部まで再現されたグラフィック

「Combat Flight Simulator」（以下、CFS）とCFS2のグラフィックを比較するために、両作品のスクリーンショットを並べてみた。両作品のグラフィックをあらためて比較してみると、CFS2の描き込みの細かさに驚かされる。また、機体だけでなく、地形の描き込みや各種のエフェクトは、本当に芸が細かい。爆撃機に至っては、操縦士や爆撃手まで所定の位置に乗っている。もちろん、旋回砲塔の中にもである。CFSでは、ただ撃ってくるだけで動かなかった旋回砲塔も、リアルに敵機を追って旋回するようになった。

CFSのFw190A8。ボディーラインなどにポリゴンの角が目立つ上、テクスチャーのクオリティーが、CFS2よりも明らかに低い。遠景のディテールの差にも注目したい

こちらはCFS2の紫電改。キャノピーを開き、カウルフラップを全開にしている。カウルフラップの動作やキャノピーの開閉なども、CFS2で新たに加わった要素の一つだ

新要素その3 気温や降水量まで設定できる細かい天候設定

「Flight Simulator 98」（以下、FS98）をベースにしたCFSでは、FS98と比べて細かい天候設定ができなかった。それに対してCFS2では、ベースとなった「Flight Simulator 2000」と同じくらい細かく天候設定ができるようになっている。雲の種類や雲量、気温、風の強さなどを、自由に設定することができ、雨や雪など、およそ考えられるほとんどの天候を再現することが可能になった。これによって、ゲームプレイの幅が広がることは間違いない。特に、機能が豊富なCFS2のミッションビルダと組み合わせることで、その可能性は無限ともいえるだろう。

キャノピーに付いた水滴や、美しい稲妻が分かるだろうか。着氷の設定まで用意されているため、ディアイサー（除氷装置）が役立つ場面も出てくるだろう

新要素その4 さらに磨きのかかったフライトモデル

日本側のアドバイザーに、元帝国海軍航空隊エースの坂井三郎氏※、アメリカ側にはアメリカ海軍航空隊エースのJoe Foss氏を迎え、登場する機体に実際に乗ったことのあるパイロットからの意見を取り入れて、非常に完成度が高いフライトモデルに仕上がっている。しかし、ここまでやるのなら、高速飛行時に機体が振動するフラッター現象や、それに伴う空中分解といった要素も再現してほしかった。

着艦時、甲板員の手旗信号が画面左上に表示されている。着艦後は、このように翼を畳み、エンジンを止める。こういった手順を楽しめるのも、本格派フライトシミュレーターならではである

※原稿執筆中である9月22日、坂井三郎氏は急病により逝去されました。氏のご冥福を、心よりお祈り申し上げます。

機動性の高い日本軍機と速度で優れたアメリカ軍機 使用する機体の特徴を生かして敵を圧倒せよ

CFS2では、太平洋戦線を代表する日米両国の7種類の戦闘機を操縦することができる。ここでは、ゲーム中で使用可能な機体と、AI機として登場する機体の中で重要なものについて紹介しよう。

大日本帝国海軍機体紹介

抜群の旋回性能を備えた究極の1000馬力級戦闘機

零戦二一型(A6M2 Zero)
零戦五二型(A6M5 Zero)

零戦、正式名称は零式艦上戦闘機。なぜゼロかというと、皇紀2600年※(西暦1940年)に制式化されたため、末尾の00を取って零式と名付けられたのである。九九式艦上爆撃機、二式水上戦闘機といったように、ほかの日本軍機でも用いられている命名方法なので、覚えておくと良いだろう。

さて、多くを語る必要すらないほどに有名な本機は、20mm機関砲という、当時としては異例の大口径航空機関砲を搭載していた。それにもかかわらず、軽量かつ機動性の高い零戦は、格闘戦に入れば無類の強さを誇った。その機動性の高さはゲーム中でもしっかりと再現されており、1対1の格闘戦でアメリカの戦闘機に負けることはまずない。だが、重武装、高速、高機動性といった海軍の要求を満たすべく徹底的な軽量化を行った結果、非常に脆弱な機体となってしまった。大砲を積んだペーパープレーンとまで言われたこの機体を使用する際には、とにかく被弾しないようにすることが重要となる。特に、後部銃座を持つ爆撃機に攻撃を仕掛ける際には注意が必要である。アメリカ軍機の後部銃座は強力なので、零戦の場合、一連射を食らっただけで空中分解してしまうこともある。

また、20mm機関砲は命中すれば破壊力が大きい反面、携行弾数が少ないので、あっという間に弾切れになってしまう。つい連射してしまいがちだが、トリガーは細かく数回に分けて引き、必ず命中するような状況以外では、絶対に撃たないようにしよう。反対に、7.7mm機関銃は携行弾数が多いので、ガンガン乱射してしまっても大丈夫である。

軽量高機動な二一型(左の画像)に対し、1943年に登場した五二型(右の画像)は、携行弾数の増加と防弾装備の強化、そしてエンジンを換装した機体である。第一線で戦う戦闘機としてはすでに力不足な零戦だったが、海軍にはこれしかまともな戦闘機が無く、終戦まで使われ続けることとなる。

※日本書紀に記されている神武天皇(初代天皇)が即位した紀元前660年を元年とする紀年法のこと。

強力な武装を生かして敵機を瞬殺せよ

紫電改(N1K2-J George)

海軍の戦闘機にもかかわらず、紫電改は艦載機ではない。海軍と陸軍の仲があまり良くなかったために生まれたとも言える"局地戦闘機"という種の機体で、海軍の保有する陸上機である。航続距離が短いため、特定地域の防空にしか使えないので、"局地"という名が付けられているわけだ。紫電改といえば、零戦に次いで有名な日本軍機だが、名前の由来を知っている人は意外と少ない。不調の多かった紫電を大幅に改良したところ、驚くほどの高性能を発揮したため、紫電"改"として採用されたのがその名の由来である。大戦末期の本土防空では、主力として活躍した。

紫電改の20mm機関砲4門という重装備は、たとえ大型の爆撃機が相手でも、たやすく血祭りに上げてしまうほどの凄まじい破壊力を持っている。防弾装備もしっかりしており、零戦とは比べものにならないほどの耐弾性を持つ。速度、火力ともにバランスが取れていて、とても使いやすい機体である。ただ、大口径砲を搭載している関係上、残弾数にだけは気を使う必要がある。実機には、旋回時に自動的にフラップを出して、旋回性を向上させる装置が搭載されていたのだが、CFS2では再現されていない。これは少し残念な点である。

アメリカ軍機体紹介

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
WWII PACIFIC THEATER

太平洋戦線を支えた零戦のライバル

F4F-4 Wildcat

F4Fは、大戦初期にアメリカ海軍の艦載機の主力として使われた機体である。ライバルであった零戦二一型に比べて、速度や機動性など、多くの面で劣っていた。しかし、零戦よりも優れた防弾性能や急降下性能、そしてアメリカ海軍に徐々に浸透していった一撃離脱戦法のおかげで、F6Fの登場まで善戦した。ゲーム中では、機動性があまり良くないだけではなく、雑な操縦をすると簡単に失速してしまう。丁寧な操縦が求められる機体だ。

零戦を圧倒したアメリカ海軍の主力戦闘機

F6F-3 Hellcat

F4Fの発展強化型として開発されたのがF6Fである。軍用機にあまり詳しくない人が見たら、F4FとF6Fを見分けるのが難しいかもしれない。しかし、F6Fに搭載されているR-2800ダブルワスプエンジンは、実に2000馬力(F4Fは1200馬力)をマークする。強力なエンジンを搭載したことにより、F6Fの最高速度は600km/hにも達した。また、防弾装備などを強化したことによって増加した重量をものともせずに、ぐんぐん加速したという。

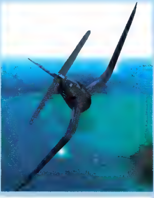
F6Fが太平洋戦線に配備されるようになったのは1943年。零戦も五二型へと進化したころであったが、進化の度合いはアメリカ軍機の方が速かったようである。F6Fの登場によって、帝国海軍機の損失は飛躍的に増えていくことになる。それほど、このエンジンパワーと武装は脅威だったのである。また、F6Fでも採用されている12.7mm機関銃6門という武装は、当時の戦闘機にはベストマッチだったようで、ほかの多くの米戦闘機でも使用されることとなる。ゲーム中でもその有効性は変わらず、残弾を気にせずばりばり撃て、破壊力もじゅうぶんにあり非常に使いやすい。

思い切った設計がなされた最速の艦載機

F4U-1A Corsair

F6Fと同じダブルワスプエンジンを搭載しているにもかかわらず、F6Fよりも50km/h以上も優れた最大速度を誇ったアメリカ海軍の傑作戦闘機。逆ガル翼と呼ばれる、斬新で特徴的な翼形状を採用し、胴体の直径をエンジンの直径ぎりぎりまで絞り込むなど、エンジンパワーを最大限に生かすための設計をしている。その結果、素晴らしいトップスピードが生まれたのである。

しかし、コックピットの位置を後ろに下げたことで、前下方の視界が大きく損なわれてしまった。そのため、空母での運用に難ありとのらく印を押されてしまったのだ。量産機が作られてからも、陸上基地からのみの運用とされ、その実力を発揮する場を失ってしまう。もちろん、1944年に空母での運用試験をクリアして、空母へ搭載された後は、そのスピードを生かして多くの戦果を挙げている。また、大戦後F6Fが急速に第一線を退いたのに対し、F4Uは朝鮮戦争でも活躍したことからも、その高性能ぶりを知ることができる。ゲーム中での操縦感覚はF6Fとほとんど変わらない。スピードと弾数の多さ、この二つを生かして戦うのがベストである。



強力な対地攻撃能力を持つ大型戦闘機

P-38F Lightning

ターボチャージャーをいち早く採用したP-38は、実戦配備された当時、最高の高高度性能を誇った機体である。双胴双発の大型機であったが、優れたスピードと武装を生かした一撃離脱戦法を取ることで、高い空戦能力を発揮した。もっとも、旋回戦に誘い込まれてしまうと弱く、帝国海軍のパイロットからは"ペロハチ"(ペロリとP-38を食う)と呼ばれるくらい簡単に撃墜されてしまったようである。

また、空戦能力もさることながら、この機体は1.5トンにも及ぶ爆弾を搭載することができる。20mm機関砲1門と12.7mm機関銃4門を装備するという重武装と相まって、対地攻撃にも活用された。CFS2でも、プレイヤーが操縦できる機の中で、最も強力な対地攻撃能力を持っている。どちらかというと、太平洋戦線よりはヨーロッパ戦線で活躍した機体である。日本の戦闘機と戦う場合、とにかく格闘戦を避けて、一撃離脱に徹する必要がある。どうしても格闘戦をする必要が出たときは、旋回性能では絶対に勝てないのだから、無駄に速度を落とさずに、被弾しないように立ち回りたい。

そのほかの機種

艦上爆撃機

九九式艦上爆撃機(D3A1 Val)／SBD-2 Dauntless

九九式艦上爆撃機は、固定脚の古いスタイルの機体。SBD-2 Dauntlessは、主翼後端のパンチングが施されたダイブブレーキが特徴の武骨な機体。どちらも、多数の艦艇を撃沈するという華々しい戦果を挙げた。海軍航空隊の打撃力の象徴ともいえる機体である。これらの機体は一般に艦爆と呼ばれ、敵の艦艇や地上部隊めがけて急降下して、爆弾を命中させることを任務としている。激しい対空砲火の中、一斉に急降下していく様には、ただ見とれるばかりである。

急降下時に機体にかかる圧力に耐え、また対空砲火にやられてしまわないように、頑丈に作られているのも特徴である。そのため、戦闘機を相手にしたときのように弾を撃ち込んでも、なかなか撃墜できないことがあるので注意したい。また、恐れるほどではないが、後部銃座の存在も無視できない。真後ろから攻撃を仕掛ける際には、注意しないと痛い目に遭うだろう。

九九式艦上爆撃機

SBD-2 Dauntless

艦上攻撃機

九七式艦上攻撃機(B5N2 Kate)／TBD-1 Devastator／TBF-1 Avenger

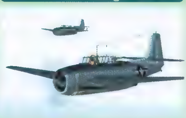
艦攻／雷撃機などと呼ばれるこの種の機体は、前述した艦爆と並んで海軍航空隊の打撃力の双へきをなしていた。艦爆が爆弾を使うのに対し、艦攻は魚雷を抱えて敵艦へと向かう。魚雷は1トン弱の重量があり、サイズも非常に大きい。そのため、艦攻以外の機体に搭載することが難しかった。その代わり、魚雷は装甲の薄い艦艇の喫水線下で爆発するので、命中したときの破壊力は爆弾の比ではない。駆逐艦などは、一撃で真っ二つになってしまうほどである。

自分は撃墜されても"魚雷だけはたたき込んでやる"との意気込みで、敵艦からの水平射撃を身に浴びながら、海面すれすれの超低高度から進入する艦攻隊は、CFS2でもしっかりと再現されている。しかし、AIの操縦技術が低く、いちばん技量の高い設定にしても、魚雷を当て損なってしまうことが多いようである。また、雷跡が見えないというのも臨場感に欠けるところだ。このあたりは、製品版での修正を期待したい。

九七式艦上攻撃機

TBD-1 Devastator

TBF-1 Avenger



爆撃機

一式陸上攻撃機(G4M2 Betty)／B-24D Liberator／B-25D Mitchell

爆撃機はその名のとおり、敵地に爆弾の雨を降らせるのが主任務である。ただ、一式陸上攻撃機の場合は少し特殊で、魚雷を使って攻撃することも可能であった。爆撃機は、艦攻や艦爆と比べて非常に強力な防御兵装を搭載している。うかつに敵の爆撃機に近づくと、大きなダメージを受けてしまうことになるだろう。特に、アメリカ軍の爆撃機は機銃を多数搭載しており、装甲も厚い。爆撃機を効果的に撃破するためには、正面から攻撃を仕掛けることで、敵からの攻撃に自機をさらす時間を短くしたり、エンジンを狙い撃ちするなどのテクニックが必要とされるだろう。

一式陸上攻撃機

B-24D Liberator

B-25D Mitchell

戦闘機

一式戦闘機"隼"(Ki-43-Ⅱb Oscar)／P-39D Airacobra

プレイヤーが操縦することができない戦闘機は2種登場する。零戦をも上回る旋回性能を誇ったと言われる一式戦闘機"隼"と、37mm砲を搭載した重武装機P-39D Airacobraである。隼と旋回戦をやって勝てる機体は、アメリカ軍側には存在しない。隼を相手にするときは、必ず速度を生かして戦うこと。隼の弱点は貧弱な武装や装甲なので、そこを狙えば撃墜することも難しくないだろう。P-39は機動性が低いので、旋回戦へ誘い込んでしまえば簡単に撃墜できる。ただし、P-39と真正面から撃ち合うのは避けたい。37mm砲を食らってしまうと、装甲の薄い日本機は木っ端みじんになってしまう。撃ち合いは避け、ひらりひらりと攻撃をかわして、敵の後ろを取るのが日本流である。

一式戦闘機 "隼"

P-39D Airacobra

CFS2になって、最も進化したのがミッションビルダ（エディター）と言えるかもしれない。完成度の高いこのビルダを使いこなして、ぜひミッション作りの楽しさを味わってほしい。

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
WWII PACIFIC THEATER

ユーザーの創作意欲を刺激する強力なミッションビルダ

ミッションビルダの便利な機能を紹介

CFS2には、使いやすく高機能なミッションビルダが付属しているので、複雑なミッションでも手軽に作り上げることができる。グラフィカルで分かりやすいインターフェースなので、だれでも簡単にミッションを作成できるのがポイントだ。具体的なミッション作成方法は、製品版が発売された後に解説するとして、ここではCFS2のミッションビルダの便利な機能をいくつか紹介する。

オリジナルの画像を使ってミッション解説

ミッション内容の説明を日本語で入力することができるのはもちろん、ブリーフィング時に表示される画像は、自分で用意したものを使用することができる。試しに、風景画像にペイントソフトで手を加えたものを張り付けてみた。スクリーンショットを加工して使うのも良いだろう。

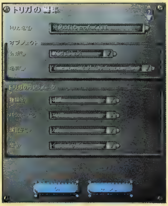
細かな天候設定が雰囲気を盛り上げる

天候の設定画面は、だれでも直感的に使えるようになっているだけでなく、非常に細かいところまで設定することができる。例えば、高度0〜6000feetの間は雨、そこからは雲が続いて、高度2万feetを超えると青空……といった複雑な天候を、ものの1分で作成することができるのだ。また、フライトシミュレーター（以下、FS）では珍しく、雪と着氷の設定が行えるのも魅力的。ディアイサー（除氷装置）まで再現されており、本格派FSならではの設定の細かさである。

また、天候について詳しい知識の無い人や、面倒な設定は苦手という人でも心配する必要はない。簡易設定を使えば、あらかじめ用意されている晴天／曇り／薄曇りといった天候の中から選択するだけで、それなりの設定を行ってくれる。ビルダに慣れてきてから、試行錯誤して細かな設定を楽しめばよいのである。

イベント機能を活用して変化に富んだミッションを作成

CFS2のミッションビルダの重要な機能として、トリガ、イベントの二つを挙げることができる。イベントというのは、サウンドファイルを再生したり、敵を出現させたり、ミッションの失敗をプレイヤーに知らせたりすることを指す。そして、どのような条件を満たしたときに、そのイベントが起こるのかという設定を、トリガと呼ぶのである。例えば、特定のエリアにプレイヤー機が進入した後に、飛行高度を300m以上に上げたら「敵の勢力圏内に突入！高度を低くせよ」という内容の音声ファイルを再生させることができる。このイベントの場合、“設定したエリア内に入る”“高度300m以上を飛行する”という二つのトリガを設定しておき、これらが両方とも満たされたときに、“音声ファイルを再生する”というイベントを実行するのである。ユーザーのアイデア次第で、プレイした人がびっくりするような、変化に富んだミッションを作成することができるのだ。



代替航路を使ってAI機に人間味のある動きをさせる

航路がひととおりしか設定できないと、リアリティーに欠けるシチュエーションが起こることがある。例えば、護衛すべき爆撃機が全滅したのに、帰還しようともしない護衛機がそうだ。CFS2のミッションビルダでは、代替航路といって、複数の航路を設定することができる。そのため、“護衛機がやられてしまったら別のルートを取る”といったように、AI機に人間味のある動きをさせることが可能なのである。もちろん、どのような状況になったら代替航路を取るか、といった点についても、前述したトリガ機能で細かく設定できるから安心である。

画像中、点線で示されているのが代替航路。×マークは、タクティカルディスプレイに反応しない敵。ブリーフィングでは知らされていなかったが、実は敵が潜んでいたというシチュエーションを再現するのに最適である。

次号予告

さまざまなタイプのミッションで、作戦を成功させるためのポイントを解説。また、太平洋戦線で実際に起こった戦闘を取り上げて、ミッションビルダの使い方を伝授する。

拡張パックのキャンペーン攻略と マルチプレイの有効戦術を大公開

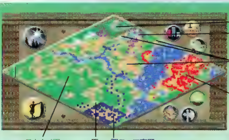
「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」（以下、AoK）の拡張パック「覇者たちの光陰」（以下、拡張パック）が発売されてからというもの、MSN Gaming Zoneでは毎日盛んに対戦が繰り広げられているようだ。3回目の特集となる今回は、史実に基づいたキャンペーンシナリオの攻略に加えて、マルチプレイで役立つ新文明の有効な基本戦術を解説していこう。

フン族のキャンペーン“アッティラ”攻略ガイド

カスピ海周辺を舞台に、アッティラに率いられたフン族が活躍するシナリオ。フン族自体に“家を建設する必要が無い”という特異な文明ボーナスがあるためか、このキャンペーンは、従来のものとは一味違った内容になっている。

シナリオ1 神の災い

サブ目的1：ブレダが倒されるのを見届け、フン族のリーダーとなる
サブ目的2：西ローマ帝国に捕らわれているフン族兵士を救出する
サブ目的3：西ローマ帝国に捕らわれているスキタイ兵士を救出する
メイン目的：アッティラを倒されないようにしつつ、スキタイ、ペルシア、西ローマ帝国のうち、2国を倒す



サブ目的1のクリア方法

ゲームをスタートすると、フン族の現リーダーであるブレダが、周囲から反感を買っているのが分かる。フン族は、アッティラ派とブレダ派に分かれているので、まずはブレダを倒してフン族を結束させなければならない。

ブレダを倒すには、3通りのパターンがある。一つは、ブレダの挑戦を受け、北にいる“くろがねのイノシシ”をアッティラが倒すパターン。イノシシを倒すと、ブレダ派の弓兵がアッティラを襲ってくるので、その弓兵を片付ければいい。このパターンでは巧みに戦わないと、アッティラが倒されてしまうので注意しよう。

二つ目は、ブレダの挑戦を受けずに、本陣へ戻るパターン。これは、ブレダと会話した後に本陣へ戻るだけでいい。ちなみに、このパターンだと最も多くの資源を入手できるのだが、タルカンの数が減ってしまうのが難点だ。

三つ目は、事故に見せ掛けて、イノシシでブレダを殺してしまうパターンだ。ブレダより前に一度進んだ後、後方へ退避すれば、ブレダがイノシシに倒されてしまうのを見ることができる。その後、本陣へ戻り、ブレダ派の射手を倒せばクリアとなる。

うまくイノシシを誘導すれば、ブレダと戦わせることができる

パターン別の獲得資源量とタルカン数

パターン1：木材1000、食料1000、金600、石材600、タルカン×12
パターン2：木材1500、食料1400、金600、石材825、タルカン×5
パターン3：木材1000、食料1000、金600、石材600、タルカン×8

サブ目的2のクリア方法

西ローマ帝国はマップ南方に位置しており、堅固な壁とあちこちに建てられた塔が侵入者を拒んでいる。しかし、軍事ユニットは少ないので、建物に対する+8の攻撃力ボーナスを持つタルカンであれば、簡単に塔を破壊することが可能だろう。捕らわれているフン族兵士は、マップ最南端にさくで囲われている。フン族兵士を視界内にとらえれば自動的に救出したことになるのだが、この時点でまだ塔が残っていると倒されかねない。素早く塔を破壊してからフン族兵士を救出するようにしよう。

ちなみに、自陣営の南と北西にある橋が、フン族の防衛ポイントとなる。ここに壁を設置して、敵に入られないようにしてから、内政を充実させていこう。ある程度兵力が整ったら、西ローマ帝国へと進軍を開始するのだ。

サブ目的3のクリア方法

西ローマ帝国とスキタイは敵対している。フン族が捕らわれている場所の隣には、スキタイ人の斥候も捕らわれているのだ。彼らを救出することによって、フン族はスキタイと同盟を結ぶことが可能になる。

スキタイの斥候を助けた後、彼らの本拠地へアッティラが向かうと、スキタイ人は馬10頭を要求してくる。マップ中にいる馬を集めて、指定されたさくの中に馬を入れればクリアとなる。スキタイ人はお礼として、マングダイを18ユニット授けてくれる。

Information

開発元	Ensemble Studios社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
発売時期	発売中

©1997-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

メイン目的のクリア方法

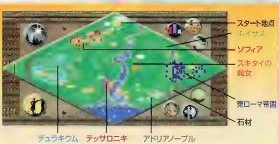
スキタイ人と同盟を結んだ場合、メイン目的をクリアするには、必然的に西ローマ帝国とペルシアが攻撃目標となる。西ローマ帝国はサブ目的2でほぼ壊滅させているだろうから、確実にとどめを刺しておこう。問題はペルシアだ。ペルシアは、強大な海軍力と、投石機を組み入れた騎兵隊を持っている。東にペルシア領土へと続く道があるので、その手前に育成所を多数設置して、前線基地を築こう。港の破壊には、爆破工作兵を使うといい。ペルシアは大量のガレー船を生産してくるので、海上で対抗するのではなく、陸上から港を破壊する方が手っ取り早いのだ。

また、金がマップの随所で採取できるのに対し、石材はあまり無いので、市場で購入して、早めに城を建設するのがポイントとなるだろう。

聖職者を使って、エレファントを手に入れれば、制圧が早くなる

シナリオ2 大進撃

サブ目的　：スキタイの村を訪れ、町の人を6人差し出す代わりに、兵隊を授かる
メイン目的：五つのローマの町を侵略して、資源を補充した後、東ローマ帝国を撃破する



スキタイの村には魔女が住んでいた。村の空き地にはなぜか人の骨が散在しており、不気味な雰囲気を醸し出している

サブ目的1のクリア方法

マップ中央にいるスキタイの村を訪れるときには、あまり東側へ行かないようにしよう。東にはローマ軍のキャンプがあり、戦闘準備が整っていない状態でローマ軍に見つかると、クリア不可能となってしまうのだ。

スキタイ人の要求は町の人6人だが、あまり早くに与えてしまうと、内政がおぼつかなくなる。町の人を与えるのは、ある程度内政が整ってからでいいだろう。

メイン目的のクリア方法

フン族に与えられたユニットは、タルカン12ユニット、弓騎兵8ユニットのみ。これらを使って五つの町を侵略し、物資を奪わなければならない。注意すべきなのは、城を所有している町、デュラキウムだ。デュラキウムは、周辺の町よりも発展しているようで、防御壁とある程度の兵力を擁している。そのほかの町からは特に反撃を受けることはないので、各物資をしっかりと奪取していこう。

お勧めの進軍ルートは、ネイサス、ソフィア、デュラキウム、アドリアノープル、テッサロニキの順だ。すべての町から物資を調達したら、町の中心を建設して、ローマ軍を倒す準備に取り掛かる。ローマ軍の南にある空き地が本拠地として最適だ。付近には石もあり、城を建設しやすいのである。

ローマ軍の拠点は、堀と壁に囲まれており、通行は二つの門のみとなっている。また、それぞれ二つの塔が設置されているので、うかつに近づくと攻撃されてしまうだろう。ここでも爆破工作兵を使って、門と塔を破壊しよう。門は5ユニット、塔は4ユニットで破壊することができる。

拠点の内部に入ってしまえば、それほど反撃を受けることはないので、東側にある町の中心を破壊すればクリアとなる。

略奪物資表

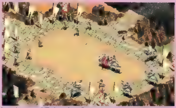
ネイサス	：4ヵ所の伐採所を破壊して、木材900を奪う
ソフィア	：町の中心を破壊して、食料を奪う
デュラキウム	：城に捕らわれている、タルカン×5、ハサー×2を救出する
アドリアノープル	：2ヵ所ある採掘所を破壊して、金550、石材220を奪う
テッサロニキ	：家と町の中心を破壊して町の人×3を入手

ローマ軍は堀の内側に陣を構えているが、いったん内部に入ってしまえば、簡単に制圧できてしまう

目的以外の施設は破壊する必要はないが、テッサロニキの町に陣を張る場合は、すべての建物を破壊してしまうといいだろう

キャンペーン"エルシッド"の攻略は本誌ホームページで公開

現在、スペインのキャンペーン"エルシッド"の攻略ガイドを、本誌ホームページ(http://www.play-online.com/)で公開している。カスティリャ王国の英雄エルシッドの活躍を描いたこのキャンペーンは、破城槌へユニットを駐留させるなど、拡張パックの新しい機能を活用しないとクリアするのが難しい。ぜひ参照して、攻略に役立てよう。



シナリオ1"骨肉の争い"でのワンシーン。エルシッドは、闘技場で開催されるサンチョ王の御前試合に勝って、軍隊を手に入れなければならない

マルチプレイを有利に進める新ユニット／新文明の基本戦術

拡張パックでは、AoKで多用されたマルチプレイの戦術も大きく変わってくる可能性がある。新しい文明だけでなく、新ユニット、新テクノロジーなどが追加されたことで、従来からあった文明でも、より柔軟で強力な戦術が開発されるだろう。ここでは、マルチプレイに有効な、新ユニットを部隊編成に組み込んだ戦術と、新しい5文明の基本戦術を紹介していこう。

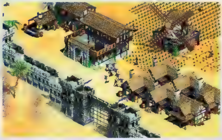
ユニットを駐留して進軍可能 使いやすくなった破城槌

AoKでの破城槌は、城主の時代で建物を破壊するときに主に使われていた。帝王の時代に入ると、遠投投石機の方が攻撃力があるため、破城槌を最上位までアップグレードして使うことはまれだった。

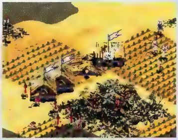
しかし、拡張パックでは破城槌にユニットが駐留できるように変更され、使い勝手が良くなった。破城槌と、強化破城槌は4ユニットまで、改良強化破城槌は6ユニットまでが駐留可能になった上、ユニットを駐留させれば破城槌の移動速度と攻撃速度が増すのだ。乗り込めるユニットは、歩兵と射手なので(騎兵は駐留不可)、まとまった数の歩兵部隊をより素早く進軍させることができる。

破城槌が使いやすくなったということは、建物を破壊される危険性が増えたということだ。ユニットを駐留した破城槌は、建物をあっという間に破壊してしまう。複数の破城槌に攻め込まれた場合を想定して、あらかじめ自軍の建物群の周囲に壁を設置して防御することが重要になるだろう。

なお、破城槌を部隊に組み込んだ際は、相手の近接戦闘ユニットに細心の注意を払うようにしたい。破城槌にユニットを多く駐留させれば、当然外に出ているユニットの数が減るため、簡単に破城槌を破壊されてしまう可能性が生じるのだ。破城槌にユニットを駐留させて移動する場合は、周囲の安全を確かめながら進軍しよう。



拡張パックでは、壁によるしっかりとした防御が不可欠となる。門を設置して、壁が進軍の際の障害とならないようにしておこう



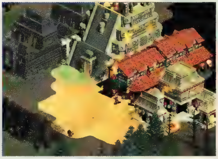
ユニットが駐留した破城槌は、かなりの攻撃力を持っている。ちなみに、破城槌が破壊された場合は、駐留しているユニットは外に飛び出してくる

密集した建物群に威力を発揮する爆破工作兵

建物に対して約500のダメージを与えることができる爆破工作兵。耐久度が2000程度の各種育成所は、4体の爆破工作兵だけで簡単に破壊可能である。町の中心や城といった軍の拠点となる建物でも、8体程度いれば破壊できるのだ。爆破工作兵を巧みに活用すれば、前線の攻略が比較的簡単に行えるので、拡張パックの対戦では、均衡した状態が減るかもしれない。

また、前線だけでなく、本拠地にも同様のことが言えるため、前述したように、本拠地の建物群を壁で防御しておくことが必須となるだろう。さらに、爆破工作兵が自爆したときには、爆風で周囲に被害をもたらす。この爆風にも攻撃力があるので、建物が密集している場所は、爆破工作兵の格好のえじきとなってしまうのだ。そのため、建物の配置に工夫が求められる。

基本的に爆破工作兵は、独立した部隊として行動させることが多い。素早く拠点を破壊したり、壁や門を破壊して突破口を開いたりするような使用方法が良いだろう。



このように、建物が密集して建てられている場所は、爆破工作兵のえじきとなりやすい。また、爆破工作兵が倒されたときに生じる爆風にも、建物はダメージを受けるので注意しよう

追加された5文明別のお勧め基本戦術を一挙公開

アステカ　前線に各種育成所を作成

騎兵ユニットをまったく使うことができないアステカは、機動力の弱さを、戦術で補わなければならない。バランスよくユニットを編成するだけでなく、前線に素早く兵力を投入するための各種育成所を逐次作成していくといい。また、弓や投石機などの遠距離攻撃ユニットを迅速に倒すことができないので、飛び道具に対する防御力を上昇させるテクノロジーは、必ず開発していきたい。近衛騎士などの、金を大量に必要とするユニットが作成できない点を逆に利用して、その分の金を遠投投石器や破城槌の生産に割り当てるのもいいだろう。

アステカのチームボーナス"聖なる箱が生み出す金+33%"は、戦闘に直接関与してくるものではないが、チーム戦となると話が変わってくる。チーム内のどのメンバーでも、聖なる箱を所有すれば、この恩恵を受けることができるので、チーム全体としての利益は大きいのだ。

破城槌と近衛剣士、重石弓射手は、アステカの標準的な部隊構成だ。これに遠投投石機を加えれば、敵軍本拠地の破壊も可能だ

スペイン 中盤までに速攻を仕掛ける

石弓射手やヘビースコーピオンなどの強力な遠距離攻撃ユニットが作成できないスペイン。ヘビースコーピオンは、ユニット数が多い部隊同士の衝突で、その真価を発揮する。ユニットを貫通して攻撃できるのがヘビースコーピオンの強みだが、スペインにはほかに同じような効果を持つユニットが存在しないため、その穴を埋めるのは大変だと言えよう。しかし、そのほかのユニットは、ひととおり作成可能なので、多彩な戦術を実行できるのがスペインの強みだ。

"鉄工所でのアップグレードに金が不要"という文明ボーナスは、速攻を仕掛けるときに大きな利点となるだろう。ゲーム中盤までにかけては、この金の消費量の差が大きくなるが、ゲーム後半になればなるほど、その差も狭まってくる。スペインは、ゲーム序盤から中盤にかけて、速攻を仕掛けられるかどうかが、勝利のかぎとなるだろう。

スペインのチームボーナスは"交易ユニットが生み出す金＋33%"である。だが、マルチプレイでの交易は、通常まったくと言っていいほど行われない。このチームボーナスを有効に使用できる状況は、ほとんど無いだろう。

スペインは、文明ボーナスを生かして、城主の時代にラッシュ攻撃を仕掛けると効果的。鉄工所のテクノロジーを開発してユニットをパワーアップしながら、余った金を使って戦力を増産しよう

フン 弓騎兵と近衛騎士をフル活用

フンの部隊は、騎兵ユニットをメインに編成するといいだろう。HP180の近衛騎士を主力にし、ハサー、重弓騎兵が補助をするのだ。ただし、敵の槍兵に対しては、石弓射手などの騎兵以外のユニットで応戦した方がいい

フンは騎馬民族なので、家を建てる必要が無いというのが大きな特徴だ。近衛剣士、ヘビースコーピオンという、中盤以降で活躍するユニットが作成できないことと、壁は作成できるものの、塔が一切建設不可能という二つの弱点をどう克服するかが重要となるだろう。拡張パックでは、塔と壁による防御の必要性が上がっているため、壁のみでの防御は安心できないのだ。ここは、フンの特性をフルに生かして、弓懸、血統、パルティアン戦術を開発して強化した弓騎兵と、近衛騎士による騎兵部隊を編成し、攻撃／防御に活躍させるのがフンの王道戦術となるだろう。

チームボーナスは、"騎兵育成所の作成速度が＋20%"という、フンならではのもの。ハサーが作成可能な文明とフンがチームを組めば、脅威的な存在となるかもしれない。

マヤ 大量の近接戦闘ユニットを用意

アステカと同様に、騎兵ユニットが一切作成できないという特徴を持つマヤ。アステカと異なる点は、ヘビースコーピオン、矛槍兵、ガリオン船、爆破工作船などが作成可能であることだ。近衛騎士や近衛剣士など、部隊の主力となり得るユニットを作成できない点が弱点で、これらの代替戦力となる近接戦闘ユニットを用意しなければならない。しかし、この2ユニットに匹敵する戦力は特に無いため、兵の総数でカバーするといい。マヤの固有ユニットである羽飾射手が効果的に戦えるように、矛槍兵や精鋭散兵、重剣剣士を大量に作成しておこう。また、"資源が20%長持ちする"などの文明ボーナスによって、資源を確保しやすい特性があるので、迅速に戦力を増産して速攻を仕掛けてみるのもいいだろう。

なお、マヤには、防御的なチームボーナス"壁の建造コスト－50"も用意されている。壁を頻繁に建設する必要のある拡張パックでは、とても有効なボーナスである。特に、塔に関する文明ボーナスを持つ朝鮮とタッグを組めば、敵チームの行動をかなり制限できるはずだ。

マヤも、破城槌を有効利用すべき文明だ。破城槌に駐留しているユニットは、敵の射手による砲火はしのげるものの、画面のような近接戦闘に対しては弱い

朝鮮 戦車と投石機を有効に利用

壁の内側に塔を配置し、さらに投石機でもユニットを破壊していく。朝鮮のチームボーナスによって投石器の射程は延びているため、かなりの範囲をカバーできるはずだ

朝鮮は、ほとんどのユニットを作成できる文明だ。近衛騎士など、一部の強いユニットは作成不可能だが、AoKで一般的に用いられてきた戦術は無難にこなせるだろう。戦車は作成コストが高いが、HPが150と高めなので、倒されにくいのが魅力だ。さらに、戦車は攻撃力もあり、遠隔射撃も可能なので、数がそろえば、かなり期待できる戦力となるだろう。

朝鮮の文明ボーナスは、"町の人の視界＋2"や"塔のアップグレードコスト不要"などのため、速攻はしにくい。壁と塔で自軍の拠点を守りながら、敵陣に攻めていくのが基本戦術となるだろう。チームボーナスは"投石機と改良型投石器の射程＋1"で、実用性はかなり高い。壁の内側に投石機を配置している場合だけでなく、投石機同士で撃ち合う場面でも、初弾が相手よりも先に届くので大きなメリットとなる。

次号予告

キャンペーン攻略ガイド

次号では、今回の特集に引き続きキャンペーンシナリオの攻略ガイドとマルチプレイでの戦術紹介をお届けする。

クエストやアイテム収集が楽しめる シングルプレイ攻略

アプサラス

2000年11月号ではマルチプレイを前提に、最初のダンジョン"魂の森"の攻略法を紹介したが、今回はシングルプレイのみで楽しめるクエストを取り上げ、さらに二つ目のダンジョン"光風の草原"の攻略法を紹介する。シングルプレイは、マルチプレイよりやや難易度が下げてあるが、ここで紹介する戦闘方法やモンスターの特徴を把握しておけば、効率よくキャラクターが育てられるはずだ。

シングルプレイのみに用意された4種類のクエスト

「アプサラス」のゲーム性は、シングルプレイとマルチプレイ(協力プレイ)でそれほど大きく変わらないが、シングルプレイの特徴の一つとして専用のクエストが用意されている点が挙げられる。クエストはすべて、ダンジョン内でアイテムを手に入れるというタイプのもので、NPC(ノンプレイヤーキャラクター)から依頼を受け、アイテムを入手したら依頼主に届けるといった、手間のかからない非常にシンプルなものだ。ダンジョン内でクエストアイテムを手に入れると、それは通常のアイテムとは別にストックされ、荷物の重量制限にはカウントされない。

またシングルプレイでは、宝箱がマルチプレイ(1人プレイ時)の3〜5倍も用意されているので、アイテム集めがかなり楽に行える。しかも、ランクの高いアイテムが入手できる確率が10%となっているのもうれしい(マルチプレイでは5%)。

Play Onlineで過去に掲載してきたアプサラスの記事を見てもらえば分かるが、マルチプレイ時にダンジョンに登場するモンスターはかなり手強く、プレイヤーの属性によっては倒せないモンスターも登場する。シングルプレイではこのあたりの難易度がやや下げてあり、ゲームそのものの難易度をイージー／ノーマルにすると、モンスターの特定攻撃無効化率が70%になる(ハードにすると100%)。マルチプレイでは、相性の悪い敵や、直接攻撃が効かない敵に苦戦させられることがあるが、シングルプレイでは難易度をイージーまたはノーマルにしておけば、1人で対等に戦えるはずだ。ちなみに、マルチプレイは、難易度イージーのみ70%の無効化率となっている。

クエスト名	内容	依頼主	アイテム例
龍の言霊	村にいるテナから依頼されるクエストで、ダンジョン内の宝箱にアイテムが隠されている。いくつでも入手でき、ダンジョンとゲームの難易度が高いほど入手率が上がる。龍の言霊をテナに渡すと、アイテムの種類に応じてプレイヤーキャラクターの能力値がアップする。		
龍力の結晶	村にいるサイエンから依頼されるクエストで、ダンジョン内の宝箱に入っている龍力の結晶を収集する。これはゲーム全体を通してクリアするタイプのクエストで、クエストアイテムは各ダンジョンに一つずつ配置されている。これらをすべて集めるとクリアだ。		
人形の部品	村にいる少女ルゥから依頼されるクエストで、ダンジョン内の宝箱に入っている人形の部品を持ち帰らなくてはならない。これも"龍力の結晶"と同様に、ゲーム全体を通してクリアするタイプのクエストで、クエストアイテムは各ダンジョンに一つずつ配置されている。		
悪霊収集	各ステージの小ボス(バリアの中にいる、色違いのモンスター)を倒すことで、モンスターの体の一部が手に入る。手に入れた後、依頼主のノグドに話し掛けると、アイテムを買い取ってくれる(モンスターの強さによって価格は異なる)。基本的に、いくつでも入手可能。		

マルチプレイでは龍術しか受け付けなかったモンスターでも、シングルプレイならば直接攻撃で倒すことができる

手に入れたクエストアイテムは、Escキーを押した時に画面下に表示される"依頼品"をクリックすると表示される。今、何を持っているのか確認したい場合はここを見よう

Information

開発元	：株式会社コーエー
販売元	：株式会社コーエー
問い合わせ先	：株式会社コーエー 045-561-6861
価格	：8,800円

©2000 KOEI Co.,Ltd.

アプサラス

シングルプレイの効果的な戦闘方法

①音に注意する

戦闘では意外に音が重要だ。相手に攻撃がヒットした時は音が出て、ヒットしていない時は音が出ない。モンスターにどれくらいのダメージを与えたかについては、攻撃がヒットした時に飛び散るパーティクル(光の粒)の量で確認することができるが、それとは別に音を聞き分ければ、あとどれくらいで敵が倒せるかが感覚的に分かる。

また敵から攻撃を受けた時も、ヒットした時の音で危機管理が行える。例えば、"魂の森"に登場する妖花が飛ばす種は、自分に当たらなければ何ともないが、連続してヒットしてしまうと生命力が大きく削られてしまう。従って、種が当たった時の音で、自分が受けたダメージを判断して、危険になったら退避するのが望ましい。

遠くから飛び道具などで攻撃された場合、画面を見ているだけでは分かりづらい。攻撃がヒットした時の音で、自分が置かれている状況を判断しよう

②小ボス退治は体力に余裕が出てきてから

ダンジョン内にある複数の赤い玉に触れると、囲いの中にいる小ボスが自由に動き回るようになり、戦闘可能になる。しかし、小ボスは通常のモンスターよりはるかに強いので、覚醒度が低いうちは手を出さない方がいいだろう。

生命力が低い盗賊や龍術士にとって、素早い攻撃を行ってくる蛇族の小ボスは脅威となる

③敵の正面には立たない

敵を攻撃する際は、相手にカーソルをきちんと合わせた状態でクリックしなくてはならないため、敵の正面に自分が立ってしまうと、クリックするのが難しくなる。乱戦の時はそうもいってられないが、少数の敵と戦う場合は、攻撃対象が画面の手前にくるように近づきたい。

複数のモンスターに囲まれた場合、クリックしやすい手前の敵から順に倒していこう

④敵の属性はハイライトで判断

モンスターやプレイヤーキャラクターにカーソルを合わせると、キャラクターの形にそった線が表示されるが、この線の色によって属性を見分けることができる。また、現在攻撃中の相手は、キャラクターの形全体が色つきのハイライトで表示される。属性がランダムに変化するモンスターは、このカーソルを合わせたときの色を参考にして戦おう。

属性と色の関係は、オレンジ=地、水色=水、赤=火、黄緑=風、白=空となっている。攻撃を加える前に相手の属性をチェックするようにしよう

⑤複数の敵をテンポ良く倒していく

モンスターとの接近戦を行う場合、敵をクリックし損ねてなかなかテンポよく戦闘が進まないことがある。そういう時は、一呼吸早めに次の敵をクリックしてみよう。例えば、3回の攻撃で倒せる敵と戦っている場合、2回目の攻撃の音がした直後のタイミングで別の敵をクリックすると、3回目で敵にとどめを刺した後、すぐに次の対象を攻撃し始める。複数の敵に囲まれた場合、音で相手へのヒット回数を数えながらワンテンポ早く別の敵をクリックし、次から次へと要領よく倒していこう。

素早く攻撃すれば、敵に囲まれた時も抜け出しやすい

⑥飛び道具による攻撃は敵に対して斜めの位置から行う

アプサラスはゲーム画面が斜め見下ろし型(クオータービュー)で、縦横の見晴らしが悪い。そのため、飛び道具で敵を攻撃する場合、敵に対して真上や真横の位置にいると、すぐに敵に接近されてしまう。しかし、敵に対して斜め上や斜め下に立って攻撃すれば、敵はすぐに距離を詰めることができないため、余裕をもって戦える。

斜め方向の遠い場所から飛び道具か龍術でモンスターを攻撃すれば、敵から攻撃を受けることなく相手を倒せるだろう

二つ目のダンジョンを攻略 砂漠化した“光風の草原”を解放しよう

2000年11月号で紹介した“魂の森”をクリアすると、次は“光風の草原”に進めるようになる。ここは名前のとおりもともとは草原だったが、セレスティアの異変によって砂漠化してしまい、モンスターが占拠するダンジョンと化した。登場するモンスターは砂漠にちなんだものが多く、魂の森に登場したモンスターと比べると段違いに強くなっているので、魂の森のボス戦で楽勝できるようになってから、光風の草原の攻略にチャレンジしよう。

光風の草原　ステージ別攻略法

光風の草原 壱

ここでは、3種類のモンスターしか登場しないが、肉弾戦になりやすいので装備をしっかりと整えておきたい。砂蜘蛛の毒を受けると移動速度が極端に遅くなり、解毒剤を持っていない場合、その状態が30秒ほど続いてしまう。また、蟲喰は鳥型モンスターだけあって、通常であればマップ中の障害物をう回しなければならない場所を飛び越えて来る。生命力の低い龍術士は、蟲喰に気付かれる前に龍術で倒しておくのがいい。

登場モンスター：砂蜘蛛、蟲喰、蛇族
小ボス：蛇族、蟲喰

光風の草原 弐

蛇族は生命力が高く、移動スピードが速い上に、素早い連続攻撃を行ってくるので、注意しないと、反撃できないままやられてしまう可能性がある。直接攻撃が効かないので、モンスターとの距離を保ちつつ、龍術でとどめを刺すようにしたい。また、ステージ壱に登場した蟲喰が、弐では集団で襲ってくるので、囲まれて身動きが取れなくならないように気を付けよう。

登場モンスター：砂蜘蛛、蟲喰、蛇族
小ボス：蛇族、蟲喰

光風の草原 参

大きな首をもたげて襲ってくる砂蟲は間接攻撃を受け付けないため、打矢を使っているプレイヤーは、装備を切り替えて剣や棍棒で攻撃するようにしよう。生命力は高いものの、特殊な攻撃を仕掛けてこないため、力押しで倒せるはずだ。このステージでは4種類のモンスターが入り乱れて襲い掛かってくるが、敵に囲まれた場合は、蟲喰などの動きが速くて生命力の低い敵から優先的に倒していくと、敵の包囲から脱出しやすい。

登場モンスター：蟲喰、蛇族、砂蟲、砂纏
小ボス：蛇族、砂纏

光風の草原 四

ステージ参までは砂漠のマップだったが、四からは海底を連想させる暗めのマップが戦闘の舞台となる。ここでは、プレイヤーを見つけると走り寄ってくる古人が厄介だ。幸い、特殊能力は属性がランダムに設定されていることだけなので、敵の属性に合わせて装備を変更すれば、なんとか倒せるだろう。敵の少ないエリアにおびき寄せて、ほかのモンスターと離してから戦うのが理想だ。

登場モンスター：砂蟲、砂纏、古人
小ボス：砂纏、古人

光風の草原 伍

三方向に電撃を飛ばす風の瞳が初めて登場する。風の瞳は空中に浮遊しているため、プレイヤーが歩いて近寄れないマップの切れ目付近から電撃攻撃を行うことがある。その場合、弓などの飛び道具を使うか龍術で倒すしかない。また、風の瞳は別のモンスターと群れていることが多いため、風の瞳を先に倒すのが難しい。その場合、風の瞳の電撃攻撃が届かない所で古人を先に片付け、最後に風の瞳を倒すようにすればいい。

登場モンスター：砂蟲、砂纏、古人、砂蜥蜴、風の瞳
小ボス：古人、風の瞳

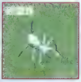
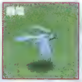
光風の草原 六

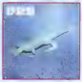
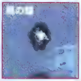
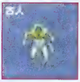
これまでとは段違いに敵の数が多いステージだ。マップを遮る障害物が少ないダンジョンなので、むやみに動き回るとモンスターの集団に囲まれ、風の瞳の電撃攻撃で何もできないまま死亡してしまう。まずは、直接攻撃系のモンスターをおびき寄せて先に倒し、次に風の瞳を倒すようにしよう。光風の草原の最終ボスは、直接攻撃と竜巻の2種類の攻撃パターンで襲い掛かってくる。変異は4回あるので油断せずに確実に攻撃を当てていこう。

登場モンスター：古人、砂蜥蜴、風の瞳
ボス：蛇頭流

光風の草原に登場するモンスターの特徴

モンスター名	属性	攻撃力	命中率	防御力	生命力	特徴
砂蜘蛛	風	20	100	33	220	砂に潜ってしっぽの先だけを出しており、プレイヤーが近づくと姿を現す。毒を使った攻撃を行う
蟲喰	水	25	118	30	240	それほど強くない鳥型のモンスターだが、移動速度が速く、砂蜘蛛と一緒に出現することが多い
蛇族	火	30	123	45	300	両手に剣を持つ蛇人間型のモンスター。直接攻撃を無効化する特技がある上、素早く2回攻撃を行ってくる
砂蟲	風	40	123	55	280	一見、ダチョウの首のような形をしている大型モンスター。弓などの間接攻撃を受け付けない
砂纏	地	32	135	47	350	砂人間といった風情のモンスター。遠距離からは炸裂弾を飛ばし、近づくと直接攻撃に切り替えてくる
砂蜥蜴	水	48	130	47	450	ワニのような姿をしたモンスター。剣や弓などの物理攻撃を無効化する特技があり、生命力が高い
風の瞳	風	20	116	35	250	空中を浮遊する黒い球で、3方向に電撃を放つ。複数登場すると、あっという間に生命力を削られてしまう
古人	ランダム	45	139	48	400	背を丸めて走る人型のモンスター。攻撃力、生命力が高く、属性がランダムなので手強い
風の精	風	30	223	50	10	つぼを割った時に出現する精霊。龍術や術弾以外の攻撃を受け付けない
死神	—	—	—	—	—	時間切れになったステージに登場する無敵モンスター。倒せないので次のステージに逃げるしかない

る。機体が道路に近づくと路面にフィットするような感触があるけれど、速度を出し過ぎると機体はボールの置かれたラインからはみ出してしまうので、ボールを取りこぼさないように慎重に移動しよう。

ボールは3色あり、赤が1点、青が2点、黄が3点だ。得点の高いボールほどスタジアムから遠くに配置されている。また、キャッチされたボールは一定時間が経過すると再び道路上に配置される。ほかの上手なプレイヤーの動きを観察してみると、近場のボールを頻繁にゴールへ運ぶよりも、遠方にある高得点のボールを大量に運んだ方が効率は良いようだ。熟練したプレイヤーは、ボールの配置場所を覚えて合理的な飛行ルートを会得している。黄色や青のボールを大量にゲットしてゴールに飛び込み、一挙に100ポイント以上を獲得しているのだ。

ボール集めが面倒なら ライバルから奪ってしまおう

各プレイヤーがキャッチしたボールは、飛行中の機体の後ろにしっぽのように連なっている。ぶら下げたボールの数が多いほど、戦闘機の速度は低下してしまう。こうなると、当然ながらゴールへの到達時間は長くなるし、機体の操縦感覚も鈍る。機体が建築物などに激突した場合は、機体の耐久力が下がり、いずれは壊れてしまうのでくれぐれも注意したい。制限時間内ならプレイヤーは何度も飛行場から復活できるけれど、キャッチしていたボールは破壊現場にばらまかれてしまい、ライバルに奪われてしまうのだ。

CLUSTERBALLの面白さは、ボール集めだけでなく、ライバルとのドッグファイトにもある。ボール集めに夢中になっていると忘れてしまいがちだが、プレイヤーが操作している機体は戦闘機だ。機銃を使って攻撃できるだけではなく、アイテムを使ってライバルの邪魔も可能なのだ。アイテムには、ライバルからボールを奪う"BALL SNATCHER"、ライバルの視界を奪い、ボールの連なりを切ってしまう

FREE MATCHでは八つのチームに分かれてプレイする。人数が8人以下なら個人戦だ。TWO TEAMSを選択して味方がいる場合は、チャットで味方と連絡を取り合って連携しよう

ボールを保持しながらゴールとなる輪をくぐると、得点が入る。焦っていると、どうしても輪の縁にぶつかってしまう。慣れるまでは、速度を落として慎重に通過するようにしよう

"SMOKE PUFFS"、ライバルのボールを分散させる"INFLATOR"、ライバルの機体制御を逆向きにする"INVERSE CONTROL"、ライバルを後ろ向きに飛ばす"BACKDRAFT"、ライバルを動けなくする"SPAGHETTI STRING"などの種類が用意されている。これらのアイテムは、マップ上のボールとは異なる場所に落ちている。専用の置き場もあるし、建物の中にも隠されているのだ。

各種のアイテムを集めて、ゴールの周辺で待ち伏せし、ボールの長い尻尾をくっつけて帰って来たライバルを撃墜すれば、遠くに行かなくても大量のボールをゲットできる。ただしこの戦法の難点は、高速で飛来するライバルを狙うのが難しく、また無造作に散らばったボールを拾うには高度な操作テクニックを要することだ。普通の遊び方に慣れるまでは、これらのアイテムはライバルを妨害するために使い、得点を上げるためには使わない方がいいかもしれない。

マルチプレイに参加する人々には、このような姑息(こそく)な戦法を取るプレイヤーは少ない。実況中継やスタジアムの歓声があるなど、スポーツゲームのように演出されているせいか、各プレイヤーともフェアプレイを心掛けているようだ。ゲーム前のチャットでは初心者を快く歓迎してくれるし、ゲーム後のチャットでも、お互いのプレイをたたえ合うようなすがすがしさがある。初心者にも気持ち良く遊べる環境ができているようで好感が持てた。

今回は全員がライバルという設定のゲームしか立ち上がっていなかったが、これはFREE FOR ALLというモードが人気を集めているためである。FREE FOR ALLのほかに、FREE TEAMSとTWO TEAMSというゲームモードがあり、さらに一定時間の得点を争うルールと、目標までの得点を争うルールがある。FREE TEAMSは4〜8のチームに分かれて競うモードであり、TWO TEAMSは二つのチームに分かれて戦う。TWO TEAMSではポイントゲッターとディフェンスのファイターに役目が分かれて、かなりハードな戦いになることが予想される。ルールの違いによる遊び方の変化を楽しんでみるのもいいだろう。

アイテムは専用の出現場所のほかに、このような建物の内部にも隠されている。一度に幾つでもゲットできるのだ

アイテムを使用したところ。機銃とは違い、自動的にロックオンするミサイルもあるので、ライバルへ確実に命中させることが可能だ

ハマリ度ランキング
金メダル

GOLD

アメリカに"玉入れ"は無さそうだから、このゲームのヒントはバスケットボールかもしれない。明解なルールと奥深い面白さという、アクションゲームのお手本のような優れたゲームバランスを持っている。

3Dアクセラレーター定点観測

VIDEOCARD

この秋の注目ビデオカード GeForce2 Ultraのパフォーマンステスト

10月にもなると2000年末のクリスマス商戦をにらんだ新製品が話題になり始めるが、ビデオカードに関してはGeForce2 Ultraが最も注目を集めることになりそうだ。今回は秋の新製品として気になる、GeForce2 UltraとMillennium G450のパフォーマンステストの結果を紹介すると共に、スリー・ディ・エフ・エックスの最終兵器Voodoo5 6000 AGPの最新情報をお知らせする。

文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康、編集部

驚異のメモリークロック460MHzを達成したGeForce2 Ultra

2000年11月号でnVIDIA社の最新ビデオチップGeForce2 Ultraを紹介したが、今回、同チップを搭載したリファレンスカードが入手できたので、どの程度のパフォーマンスが引き出せるのかテストしてみた。

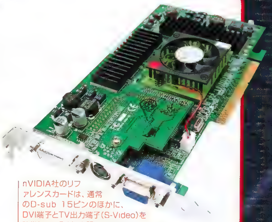
GeForce2 Ultraは、2000年4月に発表されたGeForce2 GTSの高クロック版と位置付けられ、コアクロックが200MHzから250MHzへ、メモリークロックが333MHzから460MHzに引き上げられている。nVIDIA社のホームページを見ると、GeForce2 Ultraを使って「QUAKE Ⅲ ARENA」のTimedemo(1600×1200ドット、32ビットカラー)を計測した結果が掲載されているが、これによるとGeForce2 UltraはGeForce 256の3.7倍、GeForce2 GTSの2倍のフレームレートを出している。GeForce2 Ultraの高いパフォーマンスを支えているのは、GeForce2 GTSの1.4倍に引き上げられたメモリークロックと最新ドライバDetonator 3の二つだが、本当にこれだけの性能アップを実現しているのだろうか。

ベンチマークテストに使用したビデオカードは、GeForce2 Ultra(DDR SDRAM 64MB)、GeForce2 GTS(SPECTRA 8400、DDR SGRAM 32MB)、GeForce 256(SPECTRA 7400、SDRAM 32MB)の3枚で、ドライバはいずれもDetonator 3 Ver.6.18を使用した。

最初に計測したのはDirect3D対応ベンチマークソフト「3DMark2000」のGame2(Low Detail)で、3枚のビデオカードを相対的に比較すると、GeForce2 UltraはGeForce 256の2〜3倍、GeForce2 GTSの1.2〜1.5倍のフレームレートを記録している。特に32ビットカラーに設定した際の性能差が明確に表れているが、このあたりは64MBという大容量メモリーによる効果だと思われる。

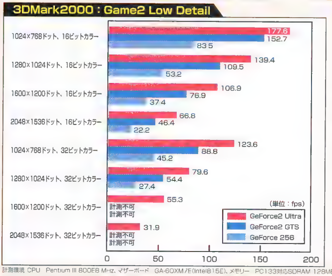
続いてOpenGL対応「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)のフレームレートを比較してみたところ、GeForce2 UltraはGeForce 256の1.6〜3.5倍、GeForce2 GTSの1〜1.9倍のフレームレートを記録した。最初に紹介したnVIDIA社の公表値と比べると、わずかの差で届かなかったが、GeForce2 Ultraの性能の高さは間違いなく確認できた。

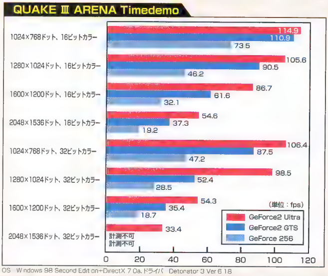
気になる製品の出荷時期については、カノープスのSPECTRA 8800(店頭予想価格7万円)が11月上旬に発売される予定で、ほかのメーカーからも10月中旬以降に順次出荷されるものと思われる。GeForce2 Ultra搭載カードの一般的な価格については、Creative Technologyがアメリカでの店頭価格を499ドルと発表しているため、日本では5万4,000円前後になると予想される。



nVIDIA社のリファレンスカードは、通常のD-sub 15ピンのほかに、DVI端子とTV出力端子(S-Video)を装備しているが、店頭で販売されるリテール製品は用途別に複数のバリエーションが登場すると思われる

カノープスが2000年11月上旬に発売する予定のSPECTRA 8800(オープンプライス)

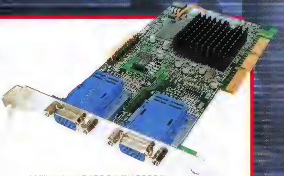




計測環境 CPU Pentium III 800EB MHz、マザーボード GA-6OXM7E(Intel815E)、メモリー PC133対応SDRAM 128MB、OS Windows 98 Second Edition+DirectX 7.0a、ドライバ Detonator 3 Ver.6.18

MANIAX

DDRメモリーをサポートしたMillennium G450がようやく登場



Millennium G450の出荷は2000年10月中旬以降に開始される見込みで、32MBのDDR SDRAMを搭載した製品の価格は2万円前後になると予想される
問い合わせ先：インフォマジック　TEL 03-5338-2701

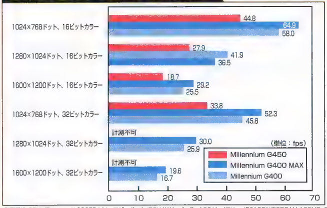
Matrox Graphics社の最新ビデオチップMatrox G450は、Matrox G400をベースにTV出力用のエンコーダーやデジタル液晶パネル出力用の回路（TDMS機能）、セカンダリーモニター出力用のRAMDACなどをチップ内に統合したものだ。製造プロセスが0.18μになったことで、チップの発熱量が減り、動作の安定性やクロックアップ耐性が向上した。また、一部機能が統合されたことによって、カードに搭載すべきパーツが少なくなり、製造コストを抑えている。Matrox G450で新たに追加された機能としては、DDRメモリーのサポートが挙げられるが、ゲーム用途で気になる3Dの描画性能はG400と同程度と考えていいだろう。

Matrox G450を採用したMillennium G450シリーズの製品ラインアップは、採用するメモリーの種類ごとに16MBまたは32MBのDDR SDRAMを搭載するもの、16MBまたは32MBのSDRAMを搭載するものが用意され、それぞれSingle HeadおよびDualHead対応モデルが用意される。また、SDRAM搭載製品では、AGP版に加えPCI版も製品化される。さらに、ビデオチップのコアクロックを引き上げたMillennium G450 MAXも、2000年11月頃に出荷されるものと思われる。

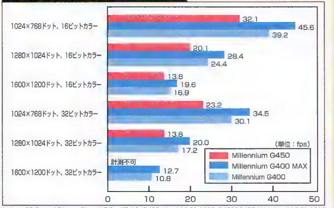
今回テストに使用したMillennium G450は、16MBのDDR SDRAMを搭載した評価用サンプルで、コアクロックやメモリークロックは不明だ。ビデオメモリーには韓国SAMSUNG製のK4D62323HA-QC60というチップが2個搭載されていた。このチップは、容量64Mビット、メモリークロック166MHz×2のSDRAMチップだ。ということは、メモリークロックについては333MHzで動作している可能性が高い。

ベンチマークテストは、前述したMillennium G450のほかに、Millennium G400とMillennium G400 MAX（双方とも32MBのビデオメモリーを搭載）でも計測して、従来モデルと比べてパフォーマンスが向上しているかどうかをチェックした。結果を見ると、Millennium G450の結果は、Millennium G400と比べて大きく劣っている。具体的には3DMark2000で約25%、QUAKE Ⅲで約20%も低いフレームレートしか出ていない。性能が振るわなかった原因としては、サンプルカードのビデオメモリーが16MBとやや少ないこと、ドライバがベータ版であることなどが考えられる。ビデオチップの性能が従来までのG400と同じで、新たにDDRメモリーを採用しているため、ある程度の性能向上が見られる可能性は高いが、今回評価したG450のサンプルは、製品本来のパフォーマンスが発揮されていないと考えた方が自然だろう。G450のパフォーマンスについては、G450 MAXが入手できた時点で再度検証してみたいと思う。

3DMark2000：Game1 Low Detail

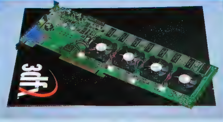


QUAKE Ⅲ ARENA Timedemo



計測環境 CPU／Pentium III 800EB MHz、マザーボード／P3V4X(Apollo Pro133A)、メモリー／PC133対応SDRAM 128MB、OS／Windows 98 Second Edition+DirectX 7.0a、ドライバ／G450=Ver 4.12.01.1630、G400&G400 MAX=Ver 4.12.01.1610

128MBのビデオメモリーを搭載したVoodoo5 6000 AGPの発売時期は11月に



四つのビデオチップと128MBのビデオメモリーを搭載しているため、ビデオカードの消費電力は60Wにもなり、そのうちの80%を外部電源から供給することになる。製品の店頭予想価格は7万円台前半

VSA-100と呼ばれるビデオチップを四つ搭載するVoodoo5 6000 AGPが発表されたのは、1999年11月のCOMDEX Fall'99だったが、このスリー・ディ・エフ・エックスの最新ビデオカードが2000年10月末～11月にようやく発売される。9月13～14日にマイクロソフトが開催したMeltdown Tokyo 2000（DirectX関連の技術セミナー）にて、国内で初めてVoodoo5 6000 AGPが披露され、プレス向けにデモも行われた。

製品の出荷が遅れているのは、4チップSLIを可能にするドライバの開発に時間がかかっているのが原因だが、理論どおりの性能が引き出せるようであれば、GeForce2 UltraのPixelフィルレート（1Giga pixel／秒）を上回る1.33～1.47Giga pixel／秒を可能にする。また、DirectX 8では“マルチサンプリング”という名称でT-Bufferが正式サポートされることになり、2000年末以降にはMotion BlurrやSoft Reflectionなど、Voodoo4／5でしか体験できないエフェクトに対応したゲームがリリースされそうだ。

レーシングゲーム

レーシングゲームの魅力とは何だろうか？ 確かに、ストイックにサーキットのコーナーを攻め、ラップタイムをコンマ1秒でも縮めていこうという楽しみ方もある。しかし、レーシングゲームというのは本来、車を操って走るということ自体が楽しいものである。ここでは、最新の4タイトルを例に、ドライビングの快感を味わうことができるさまざまなシチュエーションを紹介する。今までレーシングゲームをプレイしたことの少ない読者の方も、これをきっかけに、ぜひ挑戦してみていただきたい。 文／オリハラコウジ(p.94)、菅原哲二(p.95〜96)、Warren大尉(p.97)、曽我部悦承(p.98〜99)

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

悪天候や荒れ地も何のその 猛スピードで駆け抜ける快感！

実際のラリーはヒート制でレースが行われるため、ライバルと抜きつ抜かれつという戦いにはならない。しかし、V-RALLY 2の場合はARCADEモードでデッドヒートを堪能することができる

爽快感(そうかい)が命！ スピードを肌で感じるラリーレーシング

ラリーをテーマにした最新作「V-RALLY 2」は、ハイスピードバトルを体験できるレーシングゲームだ。ゲームセンターなどでプレイできるアーケードゲームに近い雰囲気を持っており、迫力あるドライビングが初心者でも手軽に楽しめるのが特徴となっている。プレイして最初に驚かされるのが、画面から受けるスピード感だ。実際のラリーでは集中力と精密なドライビングを要求されるのだが、このV-RALLY 2ではラリーカーのスピードやドライビングの快感を味わえるよう、多少デフォルメされている。レーシングゲーム初心者にはシミュレーション風の本格派タイトルよりも、こういった味付けの方が適しているはずだ。

操作は単純で、キーボードだけでも普通にプレイすることができる。むしろ、微妙なコントロールに適した(アナログの)ハンドルコントローラーより、キーボードで豪快に操作するのに最適化されているように感じられるのだ。この点も、レーシングゲームに初めて挑戦しようという人にとってありがたい要素である。

手軽なプレイだけでなく、じっくりと腰を据えて遊びたいという人のために、V-RALLY 2にはゲームモードが4種類用意されている。“ARCADE”や“TIME TRIAL”で気軽に遊び、腕前に自信が持てるようになったら、“V-RALLY TOROPHY”や“CHAMPIONSHIP”に少しずつトライして腕試し。そんな遊び方をお勧めしたいタイトルである。

1 サイドブレーキを使った豪快なコーナリング

ラリーでは、ダイナミックな地形や天候の変化など、大自然との戦いが待ち受けている。雨や雪などによって路面がぬれていると、車が滑りやすくなってしまうことに注意してほしい。そんな状態でヘアピンへ差しかかったときは、サイドブレーキを使って車の挙動を急激に変えるテクニックが有効だ。まず、ヘアピンの手前でアウト側に寄せ、そこからハンドルをイン側に切りつつ、ハンドブレーキを使おう。車の重心の変化と遠心力の影響でリアがアウト側に膨らみ、車の向きが一気に変化する。車体が出口を向いたらアクセルを踏んで、加速しながらヘアピンを抜けていこう。決して簡単なテクニックではないが、これこそがラリーならではの豪快なドライビングだ。こつさえつかんでしまえば、マスターするのに時間はさほどかからない。この快感を一度味わったら、レーシングゲームに病み付きになってしまうこと間違いなし！

角度のきついカーブが続けてやってくるラリーでは、ドリフト走行を駆使したコーナリングの連続となる。サイドブレーキを使ったテクニックは、車の向きを一気に変えたい場合に有効となる

2 変化する路面状況への対応

同じコースでも、そのコンディションによって走り方を変えていかなければならないのがラリーの難しさであり、魅力の一つだ。特に、雨の日は路面の状況による変化が大きいので、路面に対するグリップ力がどうしても弱くなり、ほんの少しのアクセルワークやハンドル操作で車の挙動が不安定になってしまう。これをコントロールするのも腕の見せどころだ。制御しきれずにコース外に飛び出すとそのまま側溝にはまってしまったり、時には車がひっくり返ってしまうこともある。自分の技量でカバーできる範囲の速度で進もう。

[illegible]ロールを失い、コースわきの段差に乗り上げて転倒してしまった。タイム的には大きなロスとなるが、V-RALLY 2では即座にコースに復帰できるため、プレイのテンポが崩れない

3 車ごとに異なるドライビングフィール

ドライビングだけではなく、登場するラリーカーの魅力にも注目したい。ラリーはカテゴリーごとに多種多様な車が参加できるレースである。市販車をベースしていることもあって、多くの人におなじみの車種も参戦している。特に、近年は数多くの日本車が活躍していることが知られている。エントリーしている車はそれぞれ駆動方式や車重が違うため、エンジンサウンドやドライビングフィールが異なっている。それらの点にも気を付けてみると、よりいっそう興味がわいてくるのではないだろうか。

このMITSUBISHI LANCERを[illegible]、1999年のワールドラリーチャンピオンシップ(WRC)に出場した三つのカテゴリーの17車種を選ぶことができる。また、各ゲームモードのステージをクリアしていくと、ボーナスカーが手に入ることもある

Information

開発元	：アンフォグラム
発売元	：株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	：サイバーフロント ユーザーサポート係 052-779-6549
価格	：7,800円
発売時期	：2000年11月17日

© 2000 Infogrames Entertainment S.A. All Rights Reserved.

プレイングガイド

舞い上がる土煙 自由豪快に大地を突進せよ

道なき道をぶっちぎる 豪快なドライビング

「4×4 EVOLUTION」(以下、4×4)は、RV(Recreational Vehicle)車を中心に、その名のとおり4輪駆動車を題材にしたレーシングゲームだ。登場する車は、トヨタや日産から実際に発売されている車をリアルに再現したものだ。ボディーを上下に大きく揺らしながら走る様子は、まさに実車さながらの迫力である。しかし、乱暴な運転をしたからといって、車のボディーがボコボコになったり、横転して動けなくなってしまうといったことはないので安心しよう。このあたりは現実と大きく違うところだが、そのおかげで余計な神経を使わずに豪快なドライビングを楽しむことができる。

建物など、特定の障害物は乗り越えられないが、マップ内のほとんどの場所が走行可能になっている。このような水の中だけでなく、現実では絶対に走れない所でも、車が動かなくなる心配はない

4×4のいちばんの魅力は、なんといっても自由度の高さにある。なぜなら、各コースに設置されたチェックポイントを通過しさえすれば、どんなルートを選んでも構わないからだ。例えば、コースわきの段差を乗り越えて近道したり、一般車が走る道路を横切ったりと、頑丈なボディーとあふれるパワーに任せて、思いのままに走ることができる。タイムを競って決められたコースを走るという従来のレーシングゲームにはない、独自の面白さがあるのだ。

1 オフロードにおけるハンドルテクニック

車をしっかりと操作することは、4×4をプレイする上で、最も重要かつ大変なことだ。何しろ、コースのほとんどが舗装されていないため、路面の凹凸が非常に激しく、タイヤから大地に伝わるパワーが安定しないからだ。特に、ジャンプした後に体勢を立て直そうと無理にハンドルを切ったりすると、ドリフト状態に陥ってしまう。ドリフトとは、後輪を横すべりさせてカーブを曲がることだが、操作が困難になるため大変危険である。美しく豪快に走るためには、サスペンションの状態に注意しながら、四つのタイヤが均等に地面に接触するようにハンドルを操作することが重要である。プレイヤーのテクニックは、暴れる車をいかに押さえ込むかに、最もよく表れるといっても過言ではない。

ジャンプの着地後にいきなりハンドルを切ると、体勢を崩しやすく危険である。ボディーの上下の揺れがおさまってから、ハンドルを操作するのがこつだ

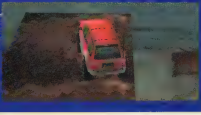
2 視界の良くない状況で悪路を走るスリル

通常の車では走るのが困難で身動き一つ取れないような悪路を、難なく走れるということも4輪駆動車の魅力だ。4×4では、天候(濃霧、雨、雪)、時間帯(朝、昼、夜)を変更することができ、多種多様なシチュエーションでレースが行える。そのため、通常のレーシングゲームにはない、緊張感あふれるレースを体験できる。コースに慣れてきたら、時間帯を真夜中に設定してみよう。どこに何があるか熟知しているコースでも、視界が暗ければ、目の前で車が停止していても気が付かない場合もある。通常のレーシングゲームではなかなか遭遇できないハプニングが次々と起こり、スリル満点のレースが楽しめるのだ。

視界が悪い中でのレースでは、ヘッドライトの明かりだけが頼りだ。周囲に神経を集中し、危険を回避しよう

3 車ごとに異なるドライビングフィール

四輪駆動車のパワーを最も実感できるのは、なんといっても、車高以上もある段差をものともせずに乗り越えていくシーンだろう。しかし、ただ乗り越えていけば良いというわけではない。各チェックポイントの間を直線で結んでいけば最短距離を進むことができるが、段差を乗り越えるのに時間がかかることを忘れてはいけない。コース上を進んで安定したスピードを出した方が安全、かつ早くゴールすることができることもある。自分なりの最短ルートを考えることも、4×4の面白いところだ。



コースわきになにげなく配置されている障害物が、実は大幅にショートカットするためのジャンプ台になったりする。ライバルがどんなルートを通るのかもチェックしよう

Information

開発元	:Terminal Reality社
発売元:	株式会社P&A
問い合わせ先:	株式会社P&A 042-525-9501
価格	:5,200円
発売時期:	12月1日

4x4Evolution, the 4x4Evolution logo, Terminal Reality and the Teaminal Reality logo are trademarks of Terminal Reality Inc.
Copyright © 2000 Terminal Reality Inc. All Rights Reserved.

レトロな雰囲気に浸り 危険なレースにスリルを求めろ

フェルディナント・ポルシェ博士によって設計されたAuto Union Type C。空気抵抗を意識した流線型のボディーや4輪独立懸架のサスペンションなど、1937年当時の最新技術を結集して製造された車である

往年のレースシーンを忠実に再現

「スピリット オブ スピード 1937 完全日本語版」(以下、SoS)は、半世紀以上前にヨーロッパで行われていた、伝説のグランプリを楽しむことができるレーシングゲームだ。SoSをプレイして最初に感じたことは、現在のF1のような最先端のモータースポーツとは大きく懸け離れた、危険と隣り合わせのレースになっているということだ。F1をテレビなどで観戦したことがある人ならば、あまりの違いに驚くことだろう。なぜなら、セーフティーゾーン(道路などの安全地帯)やタイヤバリアはなく、ハンドル操作を誤れば、即座に大事故につながるようなコースになっているからだ。SoSでは、そこを時速250kmを超えるスピードで駆け抜けるという“スリル”を味わうことができる。

プレイヤーが操作できる車は、個性的なものばかり。1937年当時は、エンジン排気量の規定など厳密に定められてはいない時代だった。それゆえ、革命的な発想を持った車が突然登場することも珍しいことではなかった。快適性や安全性はまったく考慮せずただ速く走ることを追求した名車の数々。アルファロメオやブガッティ、メルセデス・ベンツをはじめとする、古いタイプのレーシングカーを思うがままに操作できることは、自動車ファンならずとも魅力的に感じられるはずである。

1 車の特性を考慮したレース運び

レースに勝つためには、車の特性を踏まえた戦術を考える必要がある。例えば、最高速度が相手より劣っている場合には、長いストレートで引き離されてしまうのは仕方ない。しかし、その分加速性能で優れていれば、低速コーナーで追いつける上、コーナー出口での加速勝負で追い抜くこともじゅうぶん可能だ。また、SoSでは、コースを走っていくうちにタイヤが消耗することはもちろん、燃料、オイルなどを消費していくため、それに従って車の操作が困難になってくる。しまいにはまともに走れない状態になってしまうので、車をベストの状態に戻す“ピット作業”は必須である。ピット作業によるタイムロスも考慮に入れた、賢いレース運びを心掛けるようにしよう。

車の特性を考慮して、たとえ離されてしまってもあきらめずに追い続けよう。相手のピット作業の回数が多ければ、逆転の可能性が出てくるからだ

2 ブレーキを使った繊細なコーナリング

コーナリングにおいて最も重要、かつ注意すべきことは、じゅうぶんにスピードを落とすことである。SoSにおいても、“スローイン・ファーストアウト”が、スムーズに走るための鉄則となる。しかし、ブレーキ性能が高くない車もあるので、その点は注意しよう。また、慣れてきたら普通のブレーキだけではなく、エンジンブレーキも同時に使うように意識しよう。“ギヤ”を落とし、エンジンがタイヤをより緩やかに回そうとする力を利用してスピードを下げるのが、エンジンブレーキである。ただし、エンジンが高い回転で回っている時にギヤをむやみに落とすと車が壊れてしまうため、ギアを落とす際はエンジン回転数のメーターにも注意を払っておこう。どれも、車を操作する上では基本中の基本なのだが、きちんと守ることで初めて美しい走りが実現できるのである。

はやる気持ちを抑えてブレーキを踏み、コースのイン側に車をぴったりと寄せよう。オーバースピードでのコーナー侵入はタイムロスをするばかりか、クラッシュの危険性も生み出してしまう

3 多種多彩なコース

SoSに用意されているコースは全部で9コース。高速オーバルコースから近代的ロードコース、市街地を走る公道コースなど、ヨーロッパを中心にアメリカやリビアなどのさまざまな地域の多彩なコースが用意されている。レース中に余裕があれば、周りに目を向け、1930年代の風景や人々のファッションを見物してみるのも面白い。ドニントン(イギリス)やモンツァ(イタリア)などは、モータースポーツファンには親しみのある場所だろう。これらのコースは主に安全性の面から幾度も変更を受け、時代の流れと共に大きく変わってきた。現在と過去のコースのレイアウトを比べ、違いを見つけるのも楽しみの一つだ。

フランスのポーは、市街地を走り抜ける公道のコースである。公園の外周を走るので、コースわきには花壇や彫像など、のどかな風景が広がっている

Information

開発元	:ハズブロー・インタラクティブ
発売元	:株式会社マイピック
問い合わせ先	:株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	:7,800円
発売時期	:発売中

© Hasbro Interactive Inc. All Rights Reserved

アプサラス

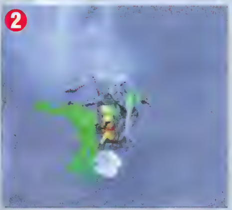
光風の草原ラスボス攻略 姿を4回変化させる難敵を倒せ

光風の草原のステージ六で、スタート地点から右斜め下にあるテレポーターに入ると、いよいよ最終ボス蛇亜流との戦闘に入る。魂の森に登場したラスボスは何度か姿を変化させたが、蛇亜流も4回にわたって姿が変わる。そのため、長期戦に備えて、回復アイテムを多めに用意しておきたい。

筆者は、ゲームレベルを“イージー”に設定して、剣士でプレイしたが、ボス戦ではレベル16、覚醒度8〜9で戦いに挑んだ。武器は虎襲ハンマー（攻撃力15）で、ボスを倒すまでに回復アイテム（聖水）を30〜40個消費した。ボスを倒せば報酬としてレベルの高いアイテムが手に入るので、敵の攻撃を耐え抜いてダンジョンをクリアしよう。

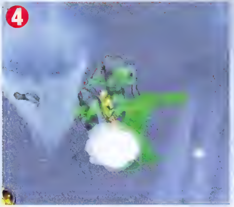
参考までに、ボス戦に挑んだ際のレベルと装備を紹介しておく。剣士は、ダメージの大きな攻撃系の龍術が使えないため、接近戦用の装備で身を固めている。蛇亜流の属性が風であるため、プレイヤーは火の属性の武器や装備品を準備しておきたい

1 両手に武器を装備した、巨大な蛇亜流が登場。キャラクターの周りを竜巻が回転しており、この竜巻と両手の武器でプレイヤーを攻撃する



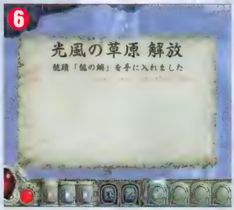
2 一定量のダメージを与えると、風属性の砂纏が9体ほど登場して一斉に炸裂弾を投げてくる

3 砂纏をすべて倒すと、最初に登場した姿で再び登場する。2回目の戦闘では片腕が取れているのが特徴だ



4 一定のダメージを与えると、再び砂纏の集団が登場する。これをすべて倒すといよいよ最終戦を迎える

5 最後に両腕が取れた姿の蛇亜流が登場する。両手の武器がないため、電撃による攻撃を仕掛けてくるが、風属性の蛇亜流に対して有利な火属性の装備を整えていれば、攻撃を耐えきれるだろう



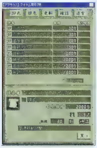
6 蛇亜流を倒すと、待望のアイテムが手に入る。各ダンジョンに登場する宝箱には0〜5のレベル（グレード）が設定されており、ボス戦ではそのダンジョンのアイテムレベルに＋1されたアイテムが手に入る

オークションでユニークアイテムを手に入れろ

アプサラスには、一般の武器／防具に追加効果の付いた、いわゆるマジックアイテムのほかに、特定の名前と効果が付いたユニークアイテムが存在する。例えば、ここに掲載している“双龍剣・炎龍”（そうりゅうけん・えんりゅう）は火に包まれているようなグラフィックで描かれており、高い攻撃力を持つ。ユニークアイテムが入手できるのはダンジョンの中で、チャンスは非常に限られるが、アイテム集めはアプサラスを楽しむ上で欠かせない要素である。

ただし、キャラクターによってはそのアイテムを装備できないというケースもある。その場合は、コーエーのゲームロビーで行われるアイテムオークション（アイテム取引所）で売却してお金（ゲーム中で使えるお金）を手に入れ、それを原資にして別のアイテムを入手するのも手だ。これは、近々パッチの配布によって新たにサポートされるシステムで、自分が持っているアイテムをオークションにかけ、高値を付けてくれた人にアイテムを売るというものだ。

売却方法は2種類あり、こちらの希望する金額で購入してくれるプレイヤーに対して、早い者勝ちで売る“即売”と、一定期間内にいちばん高値を付けてくれたプレイヤーに売却する“競売”がある。パッチの配布時期は未定だが、アプサラスの公式ホームページ（http://www.gamecity.ne.jp/apsaras/）で情報が得られるはずだ。



システムはYahoo!オークション（http://auctions.yahoo.co.jp/）に似ており、自分の売りたいアイテムを登録して、1週間程度の限られた期間内に高値を付けてくれたプレイヤーへ売却することになる

装備すると攻撃力が大幅にアップするが、この剣の真価は、対をなす剣である双龍剣・氷龍（そうりゅうけん・ひょうりゅう）を共に装備したときに発揮される

CLUSTERBALL

今月は、風変わりなフライトアクション「CLUSTERBALL」を取り上げる。戦闘機でより多くのボールを集めて、ゴールへ運ぶのを競うという設定のゲームだ。一度プレイすればすぐに理解できるほど単純なルールだが、白熱した対戦を楽しめる作品である。　文／杉山淳一

戦闘機でカラーボールを運べ 未来の「玉入れ」はこんな感じ!?

日本語キーボードでは一部の記号を入力できないため顔文字などを表示するのは難しいが、せめて「Hi」程度のあいさつはしておこう

日本語キーボードではパスワード入力に注意

「CLUSTERBALL」は、戦闘機を操ってマップ上に置かれているボールを集めるという設定のフライトアクションだ。現在は、無料でマルチプレイが遊べるようになっている。ただし、無料で遊べるマップは2種類しかなく、それら以外のマップは有料でダウンロードする形式になっている。まずは、開発元のDaydream Software社が開設している公式サイト(http://www.clusterball.com/)にアクセスし、クライアントソフト(約15MB)をダウンロードしよう。

本作にはシングルプレイのTRAININGモードも用意されていて、なかなか遊びごたえがある。しかし、CLUSTERBALLのだいご味はマルチプレイにあるので、マルチプレイに必要なユーザー登録も公式サイトできちんと済ませておこう。登録する情報は自分のID(ハンドルネーム)と、年齢、性別、居住地、メールアドレスだ。登録が終了すると、パスワードがメールで送られてくるので、初めてマルチプレイに参加する際にIDと併せて入力しよう。

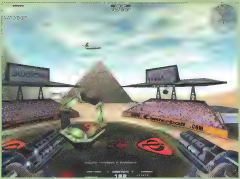
しかし、ここで注意しておきたいことがある。この原稿を執筆している時点では、CLUSTERBALLは英語キーボード向けの仕様となっている。日本語キーボードでは、入力できない記号などがあるのだ。従って、パスワードに「|」や「%」などの記号が含まれていると、マルチプレイ参加時のパスワード入力がエラーになってしまうことがある。その場合は、公式サイトのMy Profileページでパスワードをアルファベットや数字のみのものに変更しておけば、確実に入力が可能になる。

ゲームを起動してメインメニューからJOIN MATCHを選択すると、現在立ち上げられているサーバーが一覧で表示される。どれか一つを選択すれば、チャットロビーに入ることができる。READYをクリックして、ホストが対戦を開始するのを待とう。もちろん、メインメニューからHOST MATCHを選択して、自分がホストとなってゲームを立ち上げてもいい。

操作は単純、ルールも明解 運動会的ネットワークゲーム

CLUSTERBALLに最初から用意されているマップは、エジプトを題材にしており、スフィンクスやピラミッドなどがあちこちに置かれている。マルチプレイがスタートすると、スタジアムのそばにある飛行場からプレイヤーたちの戦闘機が一斉に飛び立つ。操作方法は単純明快。Xキーが加速で、Zキーが減速、カーソルキーで機首の向きを変更する。機首の向きについてはマウスでも操作できるので、微妙な制御にはマウスがお勧めだ。ボールやアイテムをより多く拾って、スタジアムにあるゴールを素早く通過するためには正確な操作が必要となるため、ジョイスティックが無ければ、マウスの操作に慣れた方がいい。

加速して勢いよく飛び立ったら、まずは上昇してゆっくりと旋回してみよう。集めるべきボールは、地上にある高速道路のような建造物に配置されている。このボールをいかに速く、大量に集めるかが高得点のかぎだ。建造物に機体を移動して、道路上に並んだボールに触れると、ボールをキャッチでき



CLUSTERBALLのルールを分かりやすく説明すると"玉入れ"がピッタリだ。プレイヤーはSF的なデザインの戦闘機を操り、マップ上に散らばるカラーボールを集めてゴールへ運ぶ。集めたボールの合計得点を競うというのがルール。スタジアムの中央に浮かぶグリーンの輪がゴールだ

ボールは整然と並んでいる。一気に通過すれば10個ほどがまとめて得られる。すぐにゴールへ向かわずに、別の出現場所へも移動して大量にボールを運ぼう

Information

OS:	Windows 95／98／2000
CPU:	PentiumII 233MHz以上
メモリー:	64MB以上
ビデオ:	Glide、もしくはOpenGL対応でメモリー8MB以上の3Dアクセラレーター
HD容量:	25MB以上
URL:	http://www.clusterball.com/

走る楽しみを知ろう

レーシングゲーム プレイングガイド

GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND

リアルに再現されたF1レーシングゲームの最高峰

初心者にやさしいヘルプ機能の充実

今世紀最後にして最強のF1レーシングゲーム、それが「GRAND PRIX 3」(以下、GP3)である。グラフィックやサウンドも素晴らしいが、とにかくリアリズムに重点を置いて作り込まれており、シミュレーションゲームかと思わせるような出来栄えになっている。GP3を実際にプレイしてみて最も印象深かったのは、コクピットから見えるコースがF1のテレビ中継で映し出される“オンボードカメラ”の映像とうり二つであることだ。コースの見え方だけでなく、景色の流れる速度やライバル車の動きなども、完璧(かんぺき)である。おまけに、外部Viewはテレビ中継のカメラとほぼ同じ場所からの視点になっているという凝り様だ。車の挙動やセッティングの幅広さも素晴らしく、まさしく“キング・オブ・F1シミュレーター”と呼ぶにふさわしい内容である。上級者に支持されるのは当然の出来だが、ドライビングヘルプ機能の充実により、実は初級/中級者にも手軽にプレイできるようになっているので、安心してほしい。これからレーシングゲームを始める読者の方に、ぜひ体験してほしいタイトルである。

リアリズムが売りとなっているGP3では、鈴鹿遊園地の観覧車や、周りの建物などがきちんと描画されているのに注目したい。これは最終シケインで虎之助がインを突いたシーンである

1 スパ・フランコルシャンサーキット“オールージュ”

数あるF1サーキットのコーナーの中でも、最も“度胸が必要なコーナー”と言われる難所がオールージュである。ものすごい下り坂を時速250km近くで駆け抜け、左に少し曲がった後、今度は右へ曲がりながら上り坂を駆け上がってゆく。このコースのすりばちの底のような部分では思わずブレーキを踏みたくなってしまうが、なんとアクセル全開でクリアすることができる。高低差をうまく表現し、さらに、スピード感も実車と変わらないGP3だからこそ感じることができる、オールージュの恐怖。車体が暴れるのを豪快なハンドルさばきで押さえ込み、とにかくラインから離れないことが重要となる。“アウトインアウト”のレコードラインを外さずに走り、その迫力を味わってもらいたい。

アーバインの操るフェラーリがオールージュを駆け抜ける。外部ビューで見ると大したことはないと思うかもしれないが、コックピットから見ると相当な高低差がある

2 モンツァサーキット“パラボリカ”

モンツァの最終コーナーであるパラボリカは、穏やかなカーブが長く続く180度のコーナーである。序盤の急なカーブがだんだん緩やかになってゆくこのコーナーは、無理に攻め込まなければ大して難しいとは感じないのだが、いざレースとなると、勝負のかぎを握る重要なポイントへと変ぼうする。というのも、この後に続く長いホームストレートが格好のオーバーテイク・ポイントとなっているのだが、このパラボリカをいかに速いスピードで抜けられるかで、オーバーテイクの可否が決まってしまうからだ。現役F1ドライバーでも少しのミスでコースアウトしてしまい、深いサンドトラップに捕まる場面がテレビで何度も放映されるこのコーナーに、ぜひチャレンジしてもらいたい。

パラボリカを、アウトぎりぎりまで使って立ち上がるベネトンのフィジケラ。このコーナーは、いかに早くアクセルを全開にできるかがポイントである

3 モンテカルロ市街地サーキット“ヌーベルシケイン”

モンテカルロ市街地サーキット内で最大速度をマークする場所であり、またこのサーキットでの数少ないオーバーテイク・ポイントでもある、ヌーベルシケイン。時速300km近い速度でトンネルから飛び出してくるF1マシンは、時にはタイヤをロックさせて白煙を上げながら2速へ落とし、ど派手に縁石へ車輪を乗せてクリアしてゆく。テレビの映像とは少々異なるが、走り方は同じ。丁寧に左、右とクリアした後が大切で、続く左コーナーをより速い速度で立ち上がれるようなラインを取れるよう、練習しよう。

左の壁を、擦るか擦らないかといったぎりぎりのラインをとって、ヌーベルシケインをクリアしていくマクラーレンのクルサード

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All rights reserved. Game Code © 2000 Geoff Crammond. All Rights Reserved. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd." "Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

Information

開発元	:Microprose社
発売元:	株式会社マイピック
問い合わせ先	:株式会社マイピックユーザーサポート 03-5805-3629
価格	:8,800円
発売時期	:発売中

速報！ COLIN McRAE RALLY2.0はここまで仕上がっている

これまでにない本格的なラリーゲームとして、レーシングゲームの世界に新風を巻き起こした「COLIN McRAE RALLY」。先日開催された東京ゲームショウ2000秋で、その続編となる最新作「COLIN McRAE RALLY 2.0」がついにその姿を現した。展示会用のデモ版ではあったが、前作よりも大幅にパワーアップしたその内容をしっかりと会場で体験してきたので、そのインプレッションをここで紹介しよう。

気になるあの新作の情報を東京ゲームショウ2000秋でキャッチ！

実際にプレイできるデモ版が披露されゲームファンから大きな注目が集まった

9月の22日から24日にかけて、千葉県の幕張メッセで3日間にわたって開催された東京ゲームショウ2000秋。この会場内のイマジニアブースにおいて、ラリーゲームを代表する人気作「COLIN McRAE RALLY」（以下、CMR）の続編となる「COLIN McRAE RALLY 2.0」（以下、CMR2）の実際に稼動するバージョンが初めて公開された。

本物のバケットシートが備え付けられた4台の試遊機は、常に来場者の行列がプレイの順番を待っているという盛況ぶりだった。レーシングゲームに不慣れな人も、イマジニアの社員に丁寧に説明してもらい、CMR2のドライビングを楽しんでいた

前作のCMRは、ワールドラリーチャンピオンシップをリアルかつストレートにゲーム化し、レーシングゲームファンとラリーファンの両方から絶大な支持を得たタイトルである。ラリーカーならではの微妙な挙動はもちろん、走行タイムによる累積ポイント制というレース形態の再現、車のダメージと修理の概念の導入、ナビゲーションのクローズアップなど、それまでになかった“本物のラリー”が体験できる点が、多くのユーザーから評価を受けたのはご存じのとおりだ。

それだけに、CMR2に対する期待度も高く、試遊機が並べられたイマジニアブースには大勢の来場者や取材の記者が詰めかけ、この新作を少しでも早く体験したいという人の行列が出来上がるほどの活況ぶりであった。高クロックのAthlonを搭載した四つの試遊機にはサイドワインダー フォースフィードバック ホイールが接続されており、さらには本格的なレーシングシートに座ってプレイできたのだが、ゲームの内容はそれをはるかに超える、超本格志向の仕上がりになっていた。

以前よりはるかに進化したグラフィックス “本物のラリー”がモニターの中で繰り広げられる

まずは、会場に設置された大きなモニターで画面をチェックしてみた。前作からのパワーアップ点としてまず目に留まったのは、大幅に強化されたグラフィックである。コースも背景も共により細かくリアルな描写となり、地域によって異なる各コースの特色が非常に分かりやすくなった。舞台となる国はフィンランド／ギリシャ／フランス／スウェーデン／オーストラリア／ケニア／イタリア／イギリスの8ヵ国だが、それぞれの独特な雰囲気が強調されており、本当にそれらの国を走破しているのだという気分になってくる。

当然、車のモデリングもより細かく進化している。特に、リプレイ画面などでその挙動を眺めていると、サスペンションのきしみまでもが良く分かり、その格好良さに見とれてしまった。また、車体へのダメージもグラフィックで細密に表現されるようになっている。フロントやサイドのガラスが破損してひびが入り、最後には割れてなくなってしまうなど、どれくらいのダメージを受けているのかが外見からも分かるところがポイントである。ボンネットが半開きになり、ボディーを泥だらけにしながら疾走する姿を見るのは感激ものだった。

山岳地帯を高速で疾走中。車体の後方には砂煙が舞っている。こういった細かい描写も、当然ながらきちんと再現されており、リプレイなどでじっくりと見ることができる

ラリーモードでは、各区間を通過した時の他車とのタイム差のみが、自分のポジションを知る情報源である。まさにプレイヤー対コースのストイックな戦いだ。泥にまみれた車体が厳しいレースを物語っている

Information

開発元	：Codemasters社
発売元	：イマジニア株式会社
問い合わせ先	：イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	：8,800円（予定）
発売時期	：2000年11月予定

奥深い操作感覚と プレイヤーを引きずり込む画面の迫力

シートに座って実際に走行してみると、CMRの特徴でもあった、路面状況による走行感覚の変化がよりはっきりと感じ取れるようになっている点に気付き、大いに関心した。砂利道や凍結路面、雨に濡れた草地など、グリップ力が低下するという同じ要素を持つ路面でも、それぞれの滑り具合がまったくと言っていいほど違うのである。「ここまでこだわってきたか！」というのが正直な印象だ。特に、サイドワインダー フォースフィードバック ホイールでプレイした場合には、振動によってその感覚が直接肌に伝わり、最高の臨場感を味わうことができた。積雪地帯では雪の深さまで把握できるような感覚だと言えば、そのすごさが分かってもらえるだろうか。アクセルとブレーキをアナログで操作できるという点も合わせて、CMR2を手に入れるときには、ぜひハンドルコントローラーの購入も一緒に検討してもらいたい。

そのほか、天候による影響もドライビングに密接にかかわってくる。空から降ってくる雨や雪など、さまざまなエフェクトが雰囲気を盛り上げてくれるのだが、それに伴い、前述した路面状況のほか、プレイヤーの視界もがらりと変わってくる。これはまさしく、ラリーならではの体験だろう。特に感激したのが、嵐の中でのレース。コースは薄暗く、降雨の影響もあって、視界は最悪である。その上、時折雷が光り、プレイヤーの状況判断をさらに混乱させる。当然、路面もスリッピーになっており、一瞬のミスが大クラッシュにつながってしまう。この状況下で、あえて視点をドライバービュー（運転席から見た視点で視界が狭く、かつワイパーがひっきりなしに目の前を動いている）にしてプレイすれば、まさしく本物のラリーカーでレースに出走しているのと同じ感覚を味わうことができるのだ。

ナビゲーションがなければ、どこへ向かって走れば良いのかまったく分からないような状況だが、これもCMR2ならではの味である。多くのラリーファンが待ち望んでいたシーンであるといっても過言ではないだろう。正直なところ、筆者はこの嵐の中の走行という状況に1人で緊張し、がちがちに硬くなってプレイしていた。あくまで試走なので多少はクラッシュしてもまったく問題ないのだが、いつのまにか本当のラリーカーを運転しているような錯覚に陥っていたのだ。実際にゲームに触れてもらえば分かると思うが、このCMR2にはそれだけプレイヤーを引き込む説得力があると断言しておこう。

エキゾーストパイプから出たバックファイアの光が、地面に映り込んでいるのが分かるだろうか。ここは道が合流している地点だが、全体的にコースはかなり複雑で、ナビゲーションに注意を払わないでいるとコースミスの連続であった

凍結した雪道を疾走するMitsubishi Lancer。コースわきに積もった雪に乗り上げると、その深さが分かるような感触を味わうことができた

[illegible]ドライバービュー。それだけ難易度は高くなるが、臨場感も大いに増す。本格的なドライビングを楽しみたいという上級者には、こちらがお勧め

新たにアーケードモードを追加し 気軽に楽しむレーシングスタイルも提案

CMR2には前作と同様の本格的なラリーモードのほか、新たに追加されたアーケードモードが用意されている。これは、自車を含めて2台から6台までの車が同時にコース上を走行するモードである。いわゆる、普通のレースゲームが楽しめるモードだと思ってもらえれば良いだろう。ラリーモードとは違い、ゴールとスタート地点が同じ場所に設置された周回型のコースになっており、規定周回を回り終えた時点で終了となる。

ライバルの走行タイムのみを敵に回してコースに挑むラリーモードとは違い、こちらはほかの車が直接の競争相手となるストレートな内容だ。当然、車同士の接触によるコースアウトなどもあり、ラリーモードとは違った興奮を味わうことができる。単なるおまけ的なものではなく、独立したゲームと言っても良いようなボリューム感がある上、短時間で勝負がつくので、マルチプレイには最適なモードなのではないだろうか。もちろん、あくまでこれはしっかりとしたラリーモードを作り込んだ上でのプラスアルファ的なもので、前作同様のシミュレーション的な内容を求めているファンは安心してほしい。

よりパワーアップしたラリーモードに加え、アーケードモードまで備えたCMR2。前作CMRのファンだけでなく、これからレーシングゲームに挑戦しようという人にとっても、必ずや満足できる仕上がりになると、筆者は確信している。今冬の発売が本当に待ち遠しいというのが、今回プレイした素直な感想である。

今回のデモ版で操作できたのはFord Foucus／Mitsubishi Lancer／Toyota Corolla／Subaru Impreza／Peugeot 206の合計5種類だった。実際の製品には隠しカーも含め13車種が登場し、細かいセッティングもできるようになっている

[illegible]が体験できる

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters Limited. "colin mcrae rally 2.0"™ is a trademark of Codemasters. Developed by Codemasters and distributed exclusively under license by Imagineer Co. Ltd.. "Colin McRae™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners and are used under license. All rights reserved. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

特集2

Windows Meを使ってゲーム環境を再構築しよう

パソコンでゲームを楽しむ上で標準的なOSとして認識されているWindows 95／98。このWindows 9x系OSの最新バージョンWindows Meがリリースされた。すでにインストールしている読者もいることと思うが、同OSはゲーム用途でどのような導入メリットがあるのだろうか。機能、性能、互換性の3点に注目して、ゲーム用OSとしてのWindows Meの魅力を検証してみた。

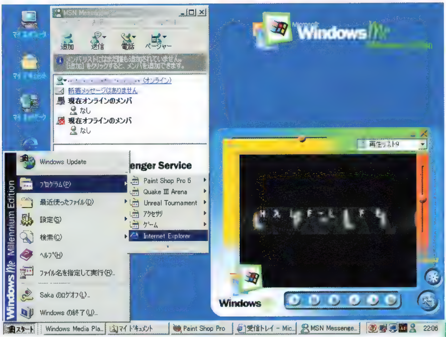
文／トライゼット西川善司

Windows 9x系最後のOSとなる Windows Millennium Edition

すでに広く報道されているためご存じの読者も多いと思うが、Windows Millennium Edition（以下、Windows Me）はWindows 95から始まったWindows 9x系アーキテクチャーを採用するOSとして最後のバージョンとなる。Windows 9xは32ビットOSに分類されることもあるが、実際にはWindows 3.1やDOSのアプリケーションソフトとの互換性を保つために16ビットアーキテクチャーを多分に含んでおり、その内部構造はかなり複雑だ。互換性維持の目的でシステムの一部がメモリー保護されていないこともあり、OSというソフトウェアで最も重要視されるべき堅牢性（安定動作）に難があるともいわれている。

Windows 9xはこれまで、1995年にリリースされたWindows 95からWindows 95 OEM Service Release 1.0／2.0／2.1／2.5を経て、1998年のWindows 98、1999年のWindows 98 Second Edition（以下、Windows 98 SE）とバージョンアップを重ねてきたが、それは進化というよりも対応ハードウェアの追加とバグフィックスとも考えられる。そして、2000年9月にリリースされたWindows Meを最後にWindows 9x系OSは役割を終え、Windows 2000系アーキテクチャーを採用した32ビットOS "Whistler"（ウィスラー、2001年後半にリリース）へと引き継がれていく。

そうした歴史背景はあるにせよ、とにかくWindows Meは、ゲーム用途で最適なWindows 9x系OSの最新バージョンであり、新機能の追加と最新ハードウェアへの対応を果たしている。冷めた見方をすれば、Windows MeはWindows 98 SEのマイナーバージョンアップ版でしかないが、"最新ハードウェアに対応した安定したゲーム環境"を求めるゲーマーにとっては注目すべきOSである。



Windows Meのデスクトップ画面を見ると、アイコンのデザインがWindows 2000風に変えられている。画面右下はMP3の再生をサポートした「Windows Media Player 7」、左上は最大4人でチャットが可能な「MSN Messenger Service」

Windows Meは5種類のパッケージで販売中

Windows Meは9月中旬に発売されたが、店頭では右表に示した5種類のパッケージの中から選択できるようになっている。"通常版"は、これまでWindows 9x系OSを使っていなかったユーザーを対象にしたパッケージであるため、弊誌読者が購入する必要はないだろう。すでにWindows 95またはWindows 98／98 SEを持っているユーザーは"バージョンアップグレード版"を購入すればよい。同パッケージは、Windows 95／98／98 SEがインストールされているパソコンにWindows Meを上書きインストールすることを前提に作られているが、新しいHDDにインストールすることも可能だ。ただしその場合、OSのインストールの途中でWindows 95／98／98 SEのディスクをCD-ROMドライブに入れて、旧OSのユーザーであることがチェックされる。

"期間限定特別パッケージ"は2000年9月22日～12月31日という期限付きの製品で、ソフトの内容はバージョンアップグレード版に近い。ただし、販売対象がWindows 98／98 SEのユーザーのみで、Windows 95からのアップグレードはできなくなっている。弊誌の読者の多くはWindows 98以降を使っていると思われるため、6,000円前後で購入できる同パッケージを入手することをお勧めする。

"OEM版"は、Windows Meをプリインストールしたパソコンにバンドルされる特別なパッケージなので一般のパソコンショップで購入することはできないが、秋葉原のショップではHDDやマザーボードを購入したユーザーを対象に同OSを販売している。ソフトの内容は通常版に近いが、Windows 95／98／98 SEがインストール済みのHDDに上書きインストールすることができない。ただし、FDを使わずにCD-ROMからインストーラーを起動すること（CD-ROMブート）ができるため、新しい自作マシンにOSをインストールしたいと考えているのであれば、このOEM版が便利だろう。

バージョンアップグレード版

期間限定特別パッケージ

Windows Meのパッケージ形態

通常版	Windows 3.1以前や他社製OSのユーザー、Windows 95／98／98 SEを持っていないユーザー	2万980～2万5,800円
バージョンアップグレード版	Windows 95／98／98 SEのユーザー	1万1,480～1万3,800円
期間限定特別パッケージ	Windows 98／98 SEユーザーを対象に、2000年9月22日～12月31日まで販売される	5,580～6,400円
OEM版	パソコンにバンドル、またはHDDやマザーボードとセットで販売される	1万980～1万4,800円
アカデミックパック	学生、教員、教育関係者のWindows 95／98／98 SEユーザー	8,480～9,800円

インストール時の注意点 余裕を持ったシステム環境を用意しよう

下表はWindows Meをインストールする際に必要なマシンスペックを整理したもので、参考までにWindows 98 SEの必要システムも併記した。ここで注目してほしい項目が、“コンピュータ本体”だ。必要なCPUの動作周波数が66MHzから150MHzに引き上げられており、150MHz未満のCPUを搭載したマシンでOSのセットアップを実行すると、警告が表示されてインストールが中断されてしまう。最新の3D対応ゲームを楽しんでいる弊誌の読者が、200MHz以下のパソコンを使っているとは考えられないが、このOSの仕様を見ると、従来よりマシンパワーを要求するようになっていることが分かる。

メモリーとHDDについても必要容量が引き上げられているが、よほど古いマシンでなければこの条件はクリアしているだろう。OSを上書きインストールする際に、HDDの空き容量が不足しているようであれば、インストール済みのゲームを削除したりして、300MB以上の空き容量を確保するようにしよう。

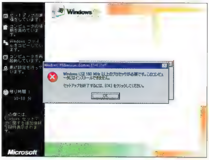
表には記載していないが、Windows Meに標準で付属するビデオ編集ソフト「Microsoftムービーメーカー」を使用する場合、Pentium II 300MHz以上のCPUと64MB以上のメモリーが必要になる。これはゲーマーにとっては直接関係ないアプリケーションソフトの話だが、OS側の動作条件として300MHzという最低動作環境が設定されていることから、今後登場するゲームはもちろんのこと、Windows Me対応ソフトの実質的な最低動作環境が300MHzクラスに引き上げられる風潮が生まれる可能性がある。

編集部では、以下の5台のパソコンでWindows Meのインストールを試してみたので、参考までに動作検証の結果を紹介しておこう。

①Intel440LX、Pentium II 333MHz
②Intel440GX、Pentium III 500E MHz
③Intel820、Pentium III 600E MHz
④Intel815E、Pentium III 800EB MHz
⑤Apollo KX133、Athlon 800MHz

Windows Meは最新のチップセットを含めた多くのハードウェアのサポートを実現したOSだが、あまりに古いパソコンの場合、動作に不具合が発生することがある。ここに列記した5台のパソコンで試したところ、①と②でレジストリーエラーが発生したり、OSの上書きインストール時にハングアップしたりした。これは、Windows 98の環境で使っていた周辺機器のドライバがWindows Meで安定動作しないことが原因であったため、PCIスロットに挿さっているLANカードやサウンドカードを取り除くことで不具合は解消した。また、④のマシンを使って新しいHDDにクリーンインストールしてみたところ、最新チップセットであるIntel815E用のドライバが自動的に組み込まれ、安定した動作が確認できた。p.103でベンチマークテストの結果を掲載しているため、そちらも参考にしてほしい。

新しいHDDにWindows Meを組み込む場合はそれほど大きな問題は発生しないと思われるが、Windows 95／98／98 SEなどがインストールされた環境に上書きインストールを行う場合、インストール途中で旧OSの環境を保存して、最悪の場合、元の環境に戻せるようにしておくのが無難だろう。



150MHz未満のCPUを搭載したパソコンにWindows Meをインストールしようとすると、このような警告が出て、セットアップが中断される

Windows Meの最低動作環境

	Windows Me	Windows 98 SE
コンピューター本体	Pentium 150MHz以上のCPUを搭載したPC／AT互換機	i486DX 66MHz以上のCPUを搭載したPC／AT互換機
メモリー	32MB以上	24MB以上
HDD	アップグレード時は295MB以上、通常インストール時は625MB以上	アップグレード時は200～380MB、通常インストール時は335～445MB
ディスク装置	CD-ROMドライブまたはDVD-ROMドライブ	CD-ROMドライブまたはDVD-ROMドライブ
ディスプレイ	VGA以上の解像度に対応したディスプレイ	VGA以上の解像度に対応したディスプレイ

Windows Meでサポートされた四つの新機能

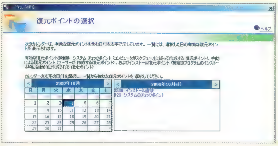
ゲーマーにとってのOSとは、ゲームを動作させるためのプラットホームでしかないが、Windows Meは単体でいくつかの新しい機能が追加されている。ここで簡単に紹介しておこう。

①手軽に始められるデジタルメディア
デジタルビデオの取り込み／編集をサポートしたWindowsムービーメーカーが標準で収録される。また、AVI、WAVE、CDDA、MP3などあらゆるマルチメディアファイルを区別なく統合的に再生できるWindows Media Player 7も標準実装される。

②より優しいパソコンの追求
システムファイルの不意な書き換えを防ぐ機能や、1週間前、1カ月前などパソコンが正しく動作していた時点のシステム環境を復元する機能を搭載する。

③簡単に始められるホームネットワーク
専門知識がなくてもLANが構築できるウィザード機能を装備。複数のパソコンをEthernetで結んだLAN対戦の環境や、1台のパソコンに接続されたモデムやターミナルアダプターを使って、複数のパソコンでインターネット接続を共有する環境が簡単に構築できる。

④より快適なインターネット環境
最新ブラウザ「Internet Explorer 5.5」コンポーネントを標準実装。またマイクロソフトが運営する世界最大のゲームサイトMSN Gaming Zoneに対応したネットワークゲームを多数収録しているため、ネットワークゲームが気軽に楽しめるようになった。



海外のゲームをインストールすると、たまにマシンの動作が不安定になることがある。その場合、“システムの復元”を使って定期的にシステムの復元ポイントを設定しておけば、ゲームのインストール前の状態に簡単に戻すことができる

Windows Meには11種類のゲームが収録されているが、そのうち赤いアイコンで表示された五つのゲームがMSN Gaming Zoneに対応。「クラシック ハーツ」はLANを介して対戦が可能だ

Windows Meは正常に動作するのか 互換性とパフォーマンスの検証

Windows MeはOS本体の基本設計がWindows 98 SEからほとんど変わっておらず、ちまたでは“Windows 98 Third Edition”といわれている。ただし、組み合わせるハードウェアによっては、動作に不具合が起こったり、正常に動作しないことも考えられるため、ビデオカードとサウンドカードの対応状況を調べてみた。また、OSの改良によるパフォーマンスアップも期待できるため、ベンチマークテストも併せて行ってみたので、システム構築の際の参考にしてほしい。

ビデオカードの対応状況 nVIDIA社、ATI、Matrox社は問題なし

Windows MeのCD-ROMには相当数のビデオカード用ドライバが収録されており、例えばnVIDIA社の製品については、Riva128、RivaTNT／TNT2、GeForce 256といった主要ビデオチップのドライバが収録されている。従って、パソコンにWindows Meをインストールすれば、ビデオカード用ドライバも併せて組み込まれるはずだ。しかし、このWindows Meに収録されているドライバは、デスクトップの表示や通常のビジネスアプリケーションを使用する場合には問題ないが、3Dに対応したゲームを最高のパフォーマンスでプレイするためには、別途、Windows Me対応の最新ドライバを入手するのが望ましい。

主要ビデオチップ／ビデオカードメーカー5社のWindows Me対応ドライバの有無をWebサイトで調べ、結果を右表にまとめているが、過去1～2年以内に発売された主要ビデオチップに関しては、ほぼWindows Meへの対応を完了している。しかし漏れがないわけではなく、スリー・ディ・エフ・エックスのVoodoo2、Voodoo3 3500TV AGP、S3のSavage2000については2000年9月25日時点でWindows Meに正式対応したドライバが配布されていない。

ただし、マイクロソフトは「Windows 98 SEで動作していたドライバは、基本的にWindows Meでも使用できる」と公言しているため、どうしてもWindows Me対応ドライバが入手できない場合はWindows 98／98 SE用ドライバを組み込んでみるといいだろう。試しに、Windows MeをインストールしたマシンにVoodoo2（Monster 3D Ⅱ 8MB）を2枚挿して、Windows 98用ドライバを組み込んだところ、問題なく動作した。

メーカー名	Windows Me対応ビデオチップ／ビデオカード	対応ドライバ
nVIDIA社	Riva TNT／TNT2、Vanta、GeForce 256／2 GTS／2 MX	Detonater Ver.6.18
Matrox Graphics社	Millennium G200／G400／G400 MAX／G450	Ver.6.04.029
ATIテクノロジーズ	RADEON	Ver.4.12.3056
ATIテクノロジーズ	Rage 128／128 Pro	Ver.4.11.6234
ATIテクノロジーズ	Rage Fury MAXX	Ver.4.12.7942
スリー・ディ・エフ・エックス	Voodoo4／5	Ver.1.03.00
スリー・ディ・エフ・エックス	Voodoo3 2000／3000	Ver.1.05.02 Beta
S3	Savage4	Ver.8.20.29

※2000年9月25日現在

サウンドカードの対応状況 Webサイト上で対応ドライバは皆無

ビデオカードと同様に、サウンドカードについてもWindows Meへの対応状況を調べてみたが、残念ながら同OSに対応したドライバをホームページ上で配布しているメーカーはなかった。しかし、Windows MeのCD-ROMには、メジャーなサウンドチップのドライバが収録されているので、多くのユーザーは困ることがないはずだ。Windows Meにドライバが収録されている主要サウンドカード／サウンドチップの名称を右表にまとめてみたので参考にしてほしい。サウンドカードは、ビデオカードと違ってパフォーマンスを気にする必要がないため、安定して動作するようであれば、古いドライバでも問題ないはずだ。

ビデオカード用ドライバの説明でも述べたように、Windows 98 SE用のドライバはWindows Meへも流用できるはずなので、現在使用しているサウンドカード用のドライバがWindows Meに収録されていない場合は、そちらを試してみるといい。試しに、MonsterSound MX300をWindows 98用ドライバでテストしてみたところ、Windows Meの環境において通常のサウンド入出力はもちろんのこと、同カードに実装されているS／PDIF出力端子を使ったデジタルサウンドの出力も正常に行えた。

メーカー名	製品名
Creative Technology	Sound Blaster Live!
Creative Technology	Sound Blaster PCI64／128
Creative Technology	Sound Blaster AWE32／64
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	MonsterSound
ESS Technology社	Maestro1／2／2E／X
ESS Technology社	Allegro
ヤマハ	OPL3-Sax

Windows 98対応ゲームはMe上で問題なく動作するのか

2000年9月25日時点で発売中もしくは2000年内にリリースが予定されているゲームの対応OSを調べてみたところ、Windows Meへの対応を明確にしているメーカーはほとんどなかった。下表に主要ゲームメーカーのWindows Me対応ゲームを列記しているが、OSの開発元であるマイクロソフトのタイトルだけが積極的に正式対応をうたっているという状況だ。

ただし、繰り返し述べているようにWindows Meの基本構造はWindows 98から大きく変わっていないため、Windows 98対応ゲームの多くがWindows Me上でも動作すると考えていい。編集部でテストしてみたところ、「QUAKE Ⅲ ARENA」「HALF-LIFE」「UNREAL TOURNAMENT」「Age of Empires Ⅱ：Age of Kings」「DIABLO Ⅱ」など、過去1～2年に発売されたゲームソフトで動作しないものはなかった。もし、Windows Me上で動作しないゲームがあった場合、それはゲームとOSの相性ではなく、ハードウェアのドライバの不具合である可能性が高いため、ドライバを更新するかパーツを交換するなどして、再度テストしてみるとよい。

メーカー名	タイトル名
コーエー	アプサラス
マイクロソフト	Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰
マイクロソフト	Combat Flight Simulator 2
マイクロソフト	Midtown Madness 2
マイクロソフト	Crimson Skies

※2000年9月25日現在

Microsoft Windows Me　Microsoft 製品の Windows Me 対応状況

カテゴリ	製品名	発売日	対応状況
ゲーム	Microsoft Age of Empires 1.0	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Pinball Arcade	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Age of Empires Expansion : The Rise of Rome	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Combat Flight Simulator	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Pandora's Box	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Midtown Madness 1.0	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Age of Empires II · The Age of Kings	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Flight Simulator 2000	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Links LS 2000	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Motocross Madness 2	発売中	◇
ゲーム	Microsoft Age of Empires II : The Conquerors Expansion	2000年9月22日	◎

マイクロソフトのホームページでは、主要タイトルのWndows Meへの対応状況が紹介してある（◎＝正式対応、◇＝動作に問題なし）

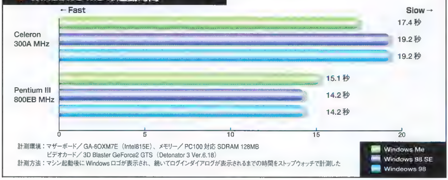
URLはhttp://www.microsoft.com/japan/users/200009/me-event/ready/default.htm

DOSドライバの読み込みを無くして起動時間の短縮を実現

Windows 98 SE以前は、Windows本体のローダー的存在として、あるいはDOSアプリケーションを動作させるための存在として、x86リアルモードのDOSが存在していた。Windows起動時には、まずこのDOSが読み込まれ、続いてHIMEM.SYSなどのDOSドライバファイルをCONFIG.SYS、AUTOEXEC.BATに従って読み込むプロセスを経ていた。Windows Meではこのプロセスをなくし、一気にOSカーネルを読み込んでいくことで起動時間を短縮する工夫を行っている。

実際に、Windows 98／98 SE／Meの三つの起動時間を測定してみたところ、グラフに示した結果が得られた。動作周波数が異なる二つのCPUでテストしてみたが、Celeron 300A MHzを使った計測値ではわずかながらWindows Meの方が速く起動している。ただし、Pentium III 800EB MHzでテストするとWindows Meの方が遅いという意外な結果となった。Celeronの結果については測定誤差の範囲とも考えられるが、Pentium IIIの結果については、恐らくパソコンの性能が良すぎると、システムの改良によるパフォーマンス効果が相殺されることがあるのかもしれない。

今回は、Intel815Eを搭載した自作マシンでテストを行ったが、Windows Meをプリインストールしたメーカー製パソコンの場合、レガシーデバイスの初期化や認識動作を省略したOEMカスタマイズ版Windows Me（通常のOEM版とは別のOS）を採用したケースがあるため、起動時間は同スペックのマシンと比べてもう少し速くなっていると思われる。



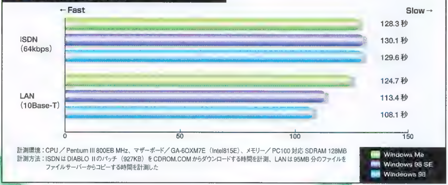
Windows Meの起動時間

計測環境：マザーボード／GA-6OXM7E（Intel815E）、メモリー／PC100対応SDRAM 128MB
ビデオカード／3D Blaster GeForce2 GTS（Detonator 3 Ver.6.18）
計測方法：マシン起動後にWindowsロゴが表示され、続いてログインダイアログが表示されるまでの時間をストップウォッチで計測した

TCP/IPの改良によってCPUにかかる負荷を軽減

Windows Meの公式サイト（http://www.microsoft.com/japan/me/）で紹介されている情報によると、「Windows MeはTCP/IPベースでの通信速度の改善を行った」とある。そこで、この改善による効果がどれだけ見られるのかをテストしてみた。テストは、ISDNを使ったインターネット環境におけるダウンロード時間と、10Base-Tを使ったLAN環境におけるデータ転送時間の二つで、結果をグラフにまとめてみた。

計測値を見ると、ISDNについては測定誤差程度の差でしかなく、LANについてはWindows Meが最も遅いという期待外れな結果に終わった。計測値が振るわなかった原因としては、OSの起動時間の比較の際に述べた内容と同様に、テストマシンのCPUのクロックが高すぎたことが挙げられる。マイクロソフトが説明している「TCP/IPの大幅な改良」とは恐らく、受信したパケットデータをリニアデータに変換する際の処理効率がアップした（CPUの負荷が減っている）ということを主張したかったのだと思われる。もしそうであれば、ハイペースでトラフィックが行き来するネットワーク対戦で処理が重くならないとか、そういった効果が期待できそうだ。



TCP/IPの通信速度

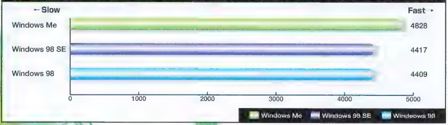
計測環境：CPU／Pentium III 800EB MHz、マザーボード／GA-6OXM7E（Intel815E）、メモリー／PC100対応SDRAM 128MB
計測方法：ISDNはDIABLO IIのパッチ（927KB）をCDROM.COMからダウンロードする時間を計測、LANは95MB分のファイルをファイルサーバーからコピーする時間を計測した

Windows Meの導入でゲームのパフォーマンスはアップするのか

Windows Meは、OSとしての基本機能をWindows 98から引き継いでいるが、さまざまな機能改善や最新ハードウェアのサポートによって処理性能がアップしていることが予想される。そこで、Pentium III 800EB MHz、Intel815E搭載マザーボード、GeForce2 GTSといった最新ハードウェアを使って、Windows Me上でゲームのパフォーマンスがどの程度向上するのかをテストしてみた。

比較に使用したOSはWindows 98／98 SEの二つだが、「3DMark2000」の結果が10％以上アップしているのが確認できた。グラフには示していないが、3DMark Resultの各テスト項目を細かくチェックしてみると、Windows Meは特定の計測項目でWindows 98／98 SEを引き離しているのではなく、ほとんどすべてのテストで10％程度高いスコアを出している。この結果は、ゲーマーにとって大いに歓迎すべきものだ。

ちなみに、メモリー容量を128／256／384MBと段階的に上げてベンチマークテストを行ってみたところ、Windows 98／98 SE／Meのいずれも計測値に変化はなかった。



3DMark2000：3DMark Result（1024×768ドット、32ビットカラー）

Windows Meの新機能を活用しよう

Windows Meには、ネットワークゲームを楽しむ上で役に立つ機能がいくつか盛り込まれているが、中でも積極的に活用してほしいのが、ネットワークの構築が簡単に行える“ホームネットワークウィザード”と、ネットワークゲームの対戦中に声によるコミュニケーションを可能にする“音声チャット”だ。ここでは、この二つの機能を使ってどのようなことが可能になるのかを紹介する。

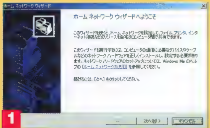
ホームネットワークを活用して インターネット接続環境を構築する

ネットワークやLANといったキーワード自体は非常に身近になった感があるが、自宅にある複数のパソコンを使って実際に導入しようとすると、初心者にとってはやや難しいイメージがあるかも知れない。Windows Meでは、特別な予備知識がなくても簡単にLANが構築できる機能“ホームネットワークウィザード”が搭載されている。ホームネットワークウィザードを使えば、画面の指示に従うだけで通信プロトコルの各種設定をWindows Meが自動的に行ってくれる。自宅にある複数のパソコンをネットワークで結んで、家族や兄弟でLAN対戦やインターネット対戦をしたいと考えている人にとっては、便利な機能だ。そのほか、ネットワーク内の各パソコンに保存されたデータやファイルを相互に利用できるようにする“ファイルの共有”、ネットワーク内の1台のパソコンに接続されたプリンターを、すべてのパソコンで利用できるようにする“プリンタの共有” といった、LANならではの便利な機能が使えるようになる。

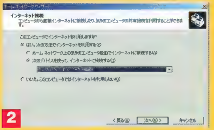
Windows 98 SEからサポートされている“インターネット接続の共有”機能も、Windows Meで引き続き使えるが、同機能については、このホームネットワーク機能に統合する形で実装されている。これは1台のパソコンに接続されたモデムやターミナルアダプター(以下、TA)を、ネットワーク内の別のパソコンからも利用できるようにして、インターネット接続環境を共有するための機能だ。ダイアルアップルーターと同じ機能をパソコンで実現してしまうと考えると分かりやすいだろう。プロバイダーのアカウントが一つあれば、家族全員でインターネットにアクセスできるようになるため、身内でパーティーを組んでRPGの協力プレイを楽しむ、といったことも可能になる。

ホームネットワークウィザードによるLANの設定例

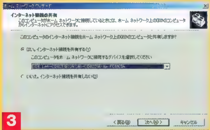
ここではホームネットワークウィザードを使って、インターネット接続共有の設定例を紹介する。この設定が完了すればFDにLANの設定情報が保存され、続いてそのFD(ホームネットワーク セットアップ ディスク)をほかのパソコンに挿してセットアップを実行すれば、インターネットの接続共有およびLANの設定が完了するという仕組みだ。なお、LANの設定を行うには、各パソコンにLANカードが組み込まれ、LANケーブルやハブを使って相互に接続されている必要がある。



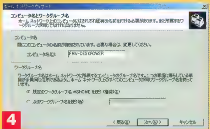
1 スタートメニューからプログラム > アクセサリ > 通信 > ホームネットワークウィザードを選んで、ウィザードを起動



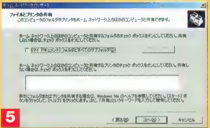
2 共有化するインターネット接続デバイスを選択する



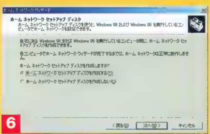
3 ホームネットワーク(LAN)に用いるデバイスを選択する。ここではLANカードを選択すればいい



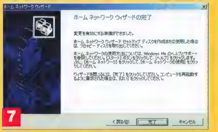
4 コンピュータ名は適当なものを入力し、ワークグループ名はデフォルトの“MSHOME”のままでOK



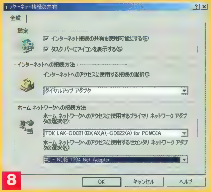
5 ファイルやプリンタの共有機能を利用したい場合は、画面の指示に従ってチェックボックスをオンにする



6 ウィザードを実行したパソコンのホームネットワークの設定をほかのパソコンでも行うために、ホームネットワーク セットアップ ディスクを作成する。なお、ここで作成したセットアップディスクは、Windows 95／98の両方で使える



7 設定完了。あとはマシンを再起動すればいい

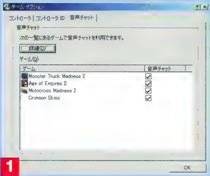


8 マシンの再起動後に設定の変更を行いたい場合、コントロールパネル > インターネットオプション > 接続 > 共有ボタンを押して設定メニューを開く

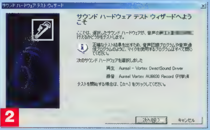
DirectPlay対応ゲームで音声チャットを利用しよう

Windows Meは、ネットワークゲームのプレイ中に音声で会話が行える“音声チャット”機能を実装している。ゲーム本体が音声チャット機能を持っていなくても、Windows Me側で既定の音声チャット機能を追加するため、設定はそれほど難しくない。ただし、すべてのゲームでチャットが可能になるわけではなく、通信プロトコルとしてDirectPlayを採用しているタイトルのみで使えるようになっている。具体的には、マイクロソフトのマルチプレイ対応ゲームであれば、ほぼすべてのタイトルがDirectPlayに対応していると考えていいだろう。

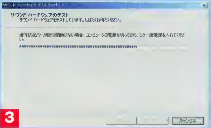
DirectPlay



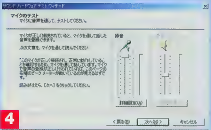
1 自分が持っているゲームがDirectPlayに対応しているかどうか分からない場合、取りあえずWindows Meにゲームをインストールしてみてほしい。そして、コントロールパネルの中のゲームオプション > 音声チャットを開くと、インストール済みゲームの中でDirectPlayに対応したゲームが一覧表示されているはずだ



2 ゲーム名の右側にあるチェックボックスをオンにすると、“サウンド ハードウェア テスト ウィザード”が起動して、そのパソコンに搭載されたサウンドカードの音声入出力テストが開始される。ちなみに、音声チャットを利用するためにはWindows 95／98対応のサウンドカード(マザーボード上のサウンド機能でも可)とパソコン用マイクが必要になるため、あらかじめ用意しておいてほしい



3 画面の指示に従ってウィザードを実行すると、まず最初に、パソコンに搭載されているサウンドカードが全二重入出力対応かどうか(音声の再生と録音が同時に行えるか)がテストされる。ISA対応の古いサウンドカードではこのテストにパスできない可能性があるが、PCI対応の製品であれば問題なくテストをパスするはずだ



4 続いてマイクの入力(録音)レベルを自動調整するステップに移行する。接続したマイクに向かって普段話す程度の大きさの声でしゃべれば自動的に入力レベルが設定される。言うまでもないことだが、音声チャットを行うためにはサウンドカードのマイク端子にマイクを接続しておく必要がある

ネットワークゲームで音声チャットを体験してみよう

サウンド ハードウェア テスト ウィザードが問題なく終われば、マルチプレイで音声チャットが利用できるようになる。ただし、2人以上のプレイヤーでチャットを行うためには、各プレイヤーのパソコンでも音声チャットをオンにしておく必要があり、さらに、マルチプレイ時のネットワーク接続プロトコルとして“DirectPlayによるインターネットTCP/IP接続”または“ローカル(LAN) TCP/IP接続”を選ばなくてはならない。また、サーバーを介するネットワークゲームの場合は、サーバーが音声チャット機能に対応している必要がある。

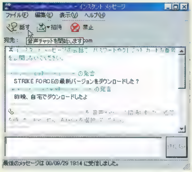
Age of Empires II：Age of Kingsを使って、実際に音声チャットを試してみたところ、対戦中はもちろんのこと、ゲーム開始前のロビー画面が表示された時点で音声チャットが可能だった。DirectPlayを使ってネットワーク接続を行っている状態であれば、ゲーム中に限ることなく音声チャットが行えるというわけだ。

音声の送受信に使用される帯域は約3kbpsで、音質は電話並みである。音声の遅延は回線の状況にもよるが1秒前後といったところ。ただし、モデム接続だと帯域の10%近くが音声の送受信に使われてしまうので、肝心のゲームスピードに影響が出てしまいそうだ。音声チャットを本格的に楽しみたい場合、ISDNもしくはLANで試すのがいいだろう。

MSN Messenger Serviceでも音声チャットが可能

Windows Meには、「MSN Messenger Service」という簡易メッセージツールが収録されており、同ツールを使えば「ICQ」と同様に、リアルタイムチャット、メールの送受信などが可能になる。フルスクリーンで起動するゲームと同時に使用することはできないが、「ULTIMA ONLINE」や「Flight Simulator 2000」など、ウインドウ表示をサポートしたネットワークゲームと併用して音声チャットを楽しむことも可能だ。

前述したWindows Meの音声チャットは、DirectPlay対応ゲームだけをサポートするため、やや用途が限られてしまうが、2000年10月中旬以降にリリースが予定されているDirectX 8.0では、DirectPlayを使っていないネットワークゲームでも音声チャットを可能にする“DirectPlay Voice”が盛り込まれる予定だ。従って、2000年冬から2001年初頭には、ネットワークゲーマーの間で音声チャットが本格的に普及する可能性が高い。



電話をかける感覚で音声チャットを開始できるMSN Messenger Service。Windows Meを持っていないゲーマーでも、無償でダウンロードできるため、興味があれば以下のサイトにアクセスしてみよう
URL：http://messenger.msn.co.jp/

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

特別インタビュー マイクロソフトのゲームが目指すもの

このページではいつもの連載とは趣向を変えて、9月18日に開催された"GameStock in Japan"のために来日した米国マイクロソフトのグループプロダクトマネージャー、ピーター・パーソン氏と、Ensemble Studios社のブルース・シェリー氏のインタビューの模様をお届けしよう。マイクロソフトのゲーム分野での戦略と、「Age of Empires」シリーズの開発秘話を伺うことができた。

インタビュー／杉山淳一、写真／大澤 誠

マイクロソフトの世界"ゲーム"戦略 ～ピーター・パーソン

Play Online(以下、PO) さっそくですが、Xboxが発表されました。パソコンゲームの開発には影響がありますか？ マイクロソフトから今後発売されるゲームは、すべてXbox向けになってしまうのでしょうか。

ピーター・パーソン氏(以下、ピーター) いえ、私たちはXboxとパソコンはまったく別のものだと考えています。パソコンゲームは複雑で奥行きがありますが、Xboxのような専用機には、もっとシンプルで、アクションとかレーシングとか、だれにでも分かりやすいタイトルがふさわしいでしょう。その点は明確に線引きをしていくつもりです。

PO 安心しました。ところで、ゲームファンから見れば、マイクロソフトはOSのメーカーというよりは、世界でいちばん大きなゲームメーカーですよね。

ピーター うれしいですね(笑)。世界中の多くの人は「なぜマイクロソフトがゲームを？」と疑問に思っているでしょう。ゲームメーカーとしてのマイクロソフトが認知されるということは大変心強い。

PO さまざま企画が社内外から寄せられると思いますが、採用される明確な基準はありますか。

ピーター ゲームの開発に関しては、「Madness」シリーズのようにすでに成功したプロダクツを継続していくパターンと、開発パートナーの企業や社内から独自の企画が持ち込まれるパターンがあります。「Crimson Skies」などは後者の例ですね。非常に多くのアイデアが持ち込まれるので、数人のキーマンが企画を絞り込みます。ただし、いくつものタイトルを販売して、そのうちの数本がヒットすれば良いとは考えていません。

PO マイクロソフトは世界規模で展開する企業ですから、特定のマーケットだけに向けてソフトを開発するようなことはありませんよね。ゲームに関しては、どんな世界戦略を持っているのでしょうか。

ピーター その答えとしては、「Train Simulator」が良い例になります。アメリカでは鉄道の普及率は低い。しかし、われわれは世界を視野に入れていますから、ヨーロッパや日本で鉄道のゲームが売れると思えば、制作に着手します。世界のどこで、どの年齢の人が、どんなことを面白いと思っているのかを、常にさまざまな視点から検討しているのです。

PO 日本ではすでに、鉄道をテーマにしたゲームがたくさん発売されています。向谷氏の「トレインシミュレーター」シリーズやアートディンクの「A-TRAIN」(「A列車で行こう3」の米国名)……。

ピーター "デンシャ・デ・ゴー"もあるよね(笑)。私は専用コントローラーも持っていますよ！

PO そこで、マイクロソフトとしては何をアピールポイントにしていくのでしょう？

ピーター 概念としては、「Flight Simulator」シリーズと同じです。まず、リアリティーを追求し、どこまでもディテールにこだわる。われわれのタイトルは、パソコン向け鉄道ゲームとしては圧倒的なパフォーマンスを誇るものになると思います。そして、オープンアーキテクチャーのプラットホーム。これが成功へのいちばんのかぎだと思います。できるだけ多くのパートナーに関連ソフトを開発してもらいたい。

PO そういえば、隣に大きな鉄道会社がありますね(マイクロソフトの日本法人があるビルは、JR東日本の本社ビルと並び合っている)。

ピーター そうなんですよ！ ちょっと今からパソコンを持ってプレゼンしてこようかな(笑)。

PO マイクロソフトらしいゲームとは何でしょうか？

ピーター まず、革新的であること。そして、発展的であること、面白いこと、だれでも楽しめること、ですね。間違いなく言えることは、われわれが作るからには、すべてのタイトルにおいて最高品質のものを目指さなければ意味がないということです。優れた人材をそろえて開発していますから、どのタイトルにも革新的なアイデアが含まれています。だからといって、みんながびっくりするような変わったゲームばかりを作るわけではありません。Flight Simulatorのような古典的な分野も発展させていきますし、ファミリーゲームも作り続けます。今後もマイクロソフトのゲームタイトルに注目してください。

米国マイクロソフトでゲーム全般のマーケティングを担当するピーター・パーソン氏。朗らかで熱意のこもった話しぶりが印象的だった。インタビュー前のほんの少しだけ空いた時間にも、お気に入りの「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」をプレイしていたところを見ると、相当なゲーム好きである

開発開始から2年の歳月を経て、日本では初めて公開されたTrain Simulatorの画像。会場では実際に動く映像も紹介されていた。追加の列車データなどが開発できるよう、オープンアーキテクチャーで制作されており、Flight Simulatorシリーズのような盛り上がりが期待されている

GROUND

Age of Empiresとユーザーの良い関係 ～ブルース・シェリー

名作CIVILIZATIONを共に作り上げたシド・マイヤー氏とは、今でも家族ぐるみの親友だと語るブルース・シェリー氏。落ち着いた物腰で語られる話からは、思慮深さが強く感じられた。拡張パックが発売され、現在は会社のパソコンの前で、ユーザーからの手厳しいメールに戦々恐々としているそうだ

PO　「Age of Empires」シリーズの面白さは、ただ戦うだけではなく、文明を築き上げていくという楽しみも味わえるところですね。

ブルース・シェリー氏（以下、ブルース）　戦うだけのゲームならば「コマンド&コンカー」や「WARCRAFT」、文明の発展を重視したゲームとしては「CIVILIZATION」などがありました。私たちはそれらの面白さを巧みに融合し、生産や進化に興味を持つカジュアルなユーザーと、戦闘を楽しむコアなユーザーの両方が楽しめる作品を作りました。さらに、戦う要素を排除した、自分たちの文明を発展させていくスピードを競うモードを導入するなど、いろいろな楽しみ方ができるよう工夫しています。

PO　ユーザーから寄せられるメッセージの中には、感想や要望だけでなく、良いアイデアもあったと思います。そういったものが今回の「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」（以下、拡張パック）に反映されているということはありますか？

ブルース　今回の拡張パックには、ユーザーからの意見が反映された部分が三つあります。一つは、チュートンの"町の中心"が強過ぎるという問題です。熟練したプレイヤーが有効に活用すると、だれにも止められなくなってしまう。それをまず修正しました。次に、生産が終わった畑が再利用できないという仕様を改善しました。また、村人のAIをもっと賢くしています。それ以外にも、世界規模で開催したコンテストで最優秀作品となったシナリオを収録しています。そのコンテストで、シナリオ制作という新しい遊び方を発見したユーザーもいますし、ゲームデザイナーへの道が開かれたという人もいるかもしれませんね。

PO　実際に、シナリオコンテストの応募者の中からEnsemble Studios社に採用された人はいますか？

ブルース　今回の話ではありませんが、以前いちばん早く城を作るというコンテストが開催され、8分で完成させた人がいました。その彼にメールを出して、働いてみないかと誘ったことはあります。彼は実際にわが社に就職してくれて、今ではだいぶ昇進しました。

PO　昇進したら6分で城が出来たとか？（笑）

ブルース　いえいえ（笑）。彼の名前はマイク・キッドと言いますが、スタッフは皆キャプテン・キッド（伝説の海賊）というあだ名で呼んでいます。テストプレイヤーからスタートして、今はAIの開発を担当しています。彼は本当にこのゲームがうまくて、テストプレイの時に彼がいると、まだゲームを起動している最中なのに「もうキッドが攻めて来たぜ！」とジョークが飛びます（笑）。

PO　開発スタッフがインターネット上でユーザーと戦うことはありますか？

ブルース　私もキッドも、ときどきMSN Gaming Zone（以下、Zone）でプレイしています。本名は出していませんから、一緒に戦っていてもだれも気付かないでしょうね。Zoneに行く目的は、遊びとリサーチが半々くらいです。Zoneがにぎわっているかどうか、ユーザーがどんな遊び方をしているか、コミュニティーではどんな話題が出ているか、などを知る良い機会です。

PO　Age of Empiresには多様な文明があって、それぞれに長所短所を設定していますよね。ゲームバランスの調整で苦労しましたか？

ブルース　バランスをとることには特に細心の注意を払いました。"開発者＝最初のプレイヤー"ですから、ある開発者が思い入れを持った文明にすごいユニットを与えるという傾向はあります（笑）。これについては、テストプレイしては調節し……という作業の繰り返しで解決します。どちらかといえば、一つの文明だけに熱を上げるのではなく、いろんな文明でプレイを楽しんでもらいたいと思います。

PO　自分の国の文明には皆さんこだわりがあるでしょうから、さまざまな要望やクレームが世界中から寄せられると思いますが。

ブルース　北京に住むユーザーからは朝鮮が強過ぎると言われ、韓国を訪問した時には日本が強力だと責められましたよ（笑）。

PO　実際の国際情勢を考えると、なかなか簡単には扱えない問題も出てきそうですね。

ブルース　確かに、私たちは実際の歴史からいろいろな要素を借りてきます。しかし、歴史そのものを再現しているわけではありません。私たちが参考にする資料は、例えば図書館に置かれている子供向けの本です。そこでは、複雑な背景に関しては触れられていませんからね。私たちはゲームがきっかけで論争を呼ぶことはしたくありません。世界中の多くの人に、気軽にこのゲームをプレイしてもらいたいというのが、私たちの願いです。

さまざまな条件を設定することで、遊び方にも変化が持たされたAge of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰。戦闘の要素がいっさい排除され、純粋に文明の進化を競う"民族の象徴の建造"など、3種類の新たなゲームモードが追加されて、いろいろな楽しみ方が可能になっている

自由で大胆な走りを楽しむレーシングゲーム

Midtown Madness 2

2大都市を舞台に走り回る新作レーシング その豪快さを緊急プレビュー

リアルに再現されたシカゴの町を舞台に、VW New Beetleなどの車を駆って走り抜ける「Midtown Madness」。その続編となる「Midtown Madness 2」が登場する。今回の舞台は、サンフランシスコとロンドンの町。精密に再現された街並みや数々の歴史的名所を背景に、さらに楽しく大胆な運転ができる。交通ルールもなんのその、自由気ままなドライブの旅に出掛けよう。

文／オリハラコウジ

シミュレーター的要素を含んだ爽快（そうかい）レーシングアクション

「Midtown Madness 2」（以下、MM2）を、ただのレーシングゲームと解釈するのはナンセンスである。街並みやそこで活動している歩行者、すれ違う車などが精密に再現されており、シミュレーター的要素が存分に含まれている。その上、MM2で走れる場所は公道だけにとどまらない。時には地下鉄のホームを突っきるなど、いろいろな場所を自由気ままに走ることができるのだ。

もちろん、MM2に登場する、VW New Beetleをはじめとするバラエティー豊かな車は、エンジン音やドライビングフィールなど、実車に近いものに仕上がっている。

このゲームには、大きく分けて二つの遊び方が用意されている。一つ目は、指定されたアクロバチックなミッションをクリアするCRASH COURSE。もう一つは、多彩な走りを楽しむことができるRACEである。まずは、基本操作を練習するために最適なCRASH COURSEで、ドライバーとしての腕を磨いていこう。その後でRACEにトライすれば、スムーズにプレイを進められるはずだ。

RACEで選べる四つのモードを徹底分析

RACEでは、“シティードライブ”“タイムトライアル”“チェックポイント”“サーキット”の四つのモードを楽しめる。その中でも、いちばん自由度の高いのがシティードライブで、リアルに再現された街並みを気ままにクルージングして、その雰囲気を存分に楽しむことができる。交通ルールなどは特に守る必要はないので、安全運転に徹する優良ドライバーや歩行者を横目に見ながら、町を自由に走り回ることができるのだ。街並みを楽しむだけでも面白いのだが、やはりスリルを求めてかっ飛ばすのがMM2の醍醐（だいご）味だ。信号を無視して突っ込んでいくと、歩行者は素早い動きで身をかわしてくれるが、周りの車はそうはいかない。ぶつかった衝撃で自分の車がボコボコにならないよう、気を付けよう。

また、タイムトライアルでは時間との戦いが焦点となる。これは、町の中に設けられたゲートを制限時間内にすべてくぐり抜け、ゴールを目指すモードだ。チェックポイントは、タイムトライアルと同じくゲートをすべて通過するのが目標のモードだが、時間による制限ではなく、ライバルたちとの順位を競う内容に

CRASH COURSEでのスクリーンショット。ヤシの木をパイロンに見立てて、ジムカーナのようにジグザグ走行しながらチェックポイントを通過していこう

3Dシューティングゲームのマップかと勘違いしそうなこの場所。実は、博物館の中にこっそり入り込んだシーンなのだ。このように、どこでも走れてしまうのがMM2の魅力だ

Information

開発元	：Angel Studios社
発売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
発売時期	：2000年12月1日

© 1999-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

アクション映画のように、地下鉄のホームに車で入り込むことだってできる。時には、これがチェックポイントへの近道になることもあるのだ

チェックポイントをどういう順で通過していくかが、速く走るためのキーポイントになる。マップを確認し、道路の交通量を計算に入れ、最適なルートを探し出そう

なっている。さらに、サーキットは公道の一部を区切って周回コースを設定し、ライバルたちと共に順位を競うモードである。

以上の各モードで腕を上げたら、マルチプレイで友人と対決することだってできる。その場合、ただスピードを上げて走るだけでなく、いかに相手の走りを妨害していくかがポイントになってくるだろう。

それぞれ違った体験ができる 雰囲気のまったく異なった二つの街並み

前作ではシカゴのみだったゲームの舞台は、サンフランシスコとロンドンという二つの町に場所を移し、さらにボリュームアップしている。特に、ロンドンの場合は、前作のシカゴとはまったく違った雰囲気を持つ街並みが見事に再現されており、名物の2階建てバスを見ることができたり、日本では見られないサークル型の交差点なども体験することができる。ロンドンは細かなわき道が多く存在するため、あらかじめ道を熟知しておけば、どのモードにおいても攻略が楽になることは間違いない。まずは、シティードライブモードで町全体の構造を覚えることから始めよう。

ちなみに、各ゲームモードでは、サンフランシスコとロンドンの2種類のコースを選ぶことができる。用意されているミッション内容は両コースとも同じものであるが、町の風景が変わるので新鮮な気持ちで楽しむことができるだろう。そのほか、ゲームモード設定画面では、天候や時間帯の変更が可能になっている。

操作可能な車は20車種以上 多彩なバリエーションを楽しめる

前作から大幅にパワーアップしているのが、プレイヤーが選べる車の数である。前作の8車種に対し、今作では20車種以上が用意されている。VW New BeetleやMini Cooper Classicをはじめ、Cadillac Eldorado、Ford Mustang Fastbackなどの乗用車はもちろん、Freightiner CenturyやCity Bus、Pano2 GTR-1、果てはSilver Eagle Fire Truckという消防車にも乗れてしまうのだ。

それぞれの車には複数のカラーリングが用意されているので、気に入ったカラーをチョイスするのも楽しみの一つだ。また、外観だけでなく、それぞれの車種の特徴も実車どおりに再現されており、その違いを味わうことができる。日常生活ではまず運転する機会のない車に乗り込み、街中を走ってみるのも、楽しい経験になるはずだ。

ただし、すべての車が最初から使えるわけではない。あるレースをクリアするなどの条件を満たすことによって、初めて使えるようになる車も少なくない。レースの覇者こそ、すべての車を運転するにふさわしい、というわけである。

PANO2 GTR-1で対向車線を走るという、何とも無謀なミッションを遂行中。現実の世界では絶対体験したくないシチュエーションだ

ロンドンの町を堂々と疾走する巨大なSILVER EAGLE FIRE TRUCK。こんな車も運転できてしまうゲームが、かつてあっただろうか

見事に再現された二つの町

●サンフランシスコの名所

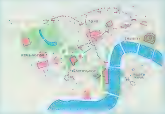
やはり、観光名所として名高いゴールデンゲートブリッジは見ておきたい。遠方から見た外観も美しく、真っすぐに伸びた橋の上を高速で走り抜ければ、爽快感抜群なのは間違いない。

PRESIDIOとMARINを結ぶ真っ赤なゴールデンゲートブリッジを、同じく真っ赤な車で走り抜けるのも良いだろう

●ロンドンの名所

世界遺産にもなっているウェストミンスター宮殿やロンドン塔のほか、バッキンガム宮殿が見どころである。サンフランシスコと比べると、やはり歴史の重みが感じられる風景だ。細い路地が多く、ドライバー泣かせではあるが、ロンドンキャブ気分で走りたい。

霧のロンドン散策には、小回りの利くMini Cooper Classicがよく似合う。バッキンガム宮殿の近くにある池では、何と白鳥の姿を見ることができる

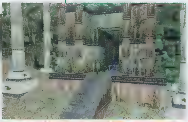


Norrathの

クラス専用の究極武器が手に入るクエストの追加や、生産スキルの見直しなどの大きな変更が次々と導入され、プレイヤーの睡眠時間を減らし続けているEQ。今回は、筆者が最近入り浸っている高難易度ダンジョンCharasisを紹介するほか、ハンティングスポットの確保と維持の手順を解説しよう。　文／安井　勉

多数のわなや仕掛けでプレイヤーをほんろうするダンジョンCharasis

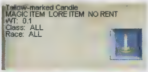
まだ詳細な情報が知れわたっていないダンジョンとして、本誌8月号の一覧で紹介できなかったCharasisの名前を挙げることができる。このダンジョンに入るためには、かぎを入手するクエストをこなす必要があり、クエストに使う二つのアイテムを得るためにはかなりの時間を要することになるだろう。ここでは、そのクエストの手順とCharasis内部の様子について、詳しく解説していこう。



Charasisに挑むための険しい道のり

Charasisは、別名Howling Stonesとも呼ばれる、Kunark大陸の高難易度ダンジョンの一つだ。レベル51以上の呪文を得るチャンスが多いにもかかわらず、Charasisを冒険する者は少ない。1パーティーで冒険する場合、推奨レベルは最低でも49以上、できればレベル52まで経験値を稼いでおいた方が良いだろう。なぜなら、レベルが低いと魔法が敵に抵抗されてしまうこともさることながら、Charasisに多数いるSHDタイプのモンスターのHarmTouch(強烈なダメージを与える攻撃スキル)で出会い頭に瞬殺されてしまうケースが多いからだ。また、進入する際には、Kunark大陸の多くの高難易度ダンジョンに見られるように、入り口と出口が別の場所に分けられているということにも注意してほしい。

The Ovethereの巨大な渓谷の中に入り口があるというCharasisの立地条件は往来を厳しくしており、冒険者を遠ざけている要素の一つでもある。最も近い町はThe OverthereのOutpostだが、



Evil属性の冒険者しか利用できない上、Charasisの探索を続けるとそこでの評判(Faction)が下がってしまう。そのため、ここを前線基地として利用することは現実的ではない。Firiona Vie方面からは、Lake Ill OmenのGoblinの洞くつを抜けてWarsilk Woodsから来る方法と、DreadlandsからFrontier Mountainsを抜けて来る方法があるが、どちらも長い道のりだ。Kunark大陸のダンジョン内からグループゲート呪文でSkyfire Mountains(The Overthereに隣り合うZone)へ移動するのが手っ取り早いが、パーティーが出現する地点は非常に危険なので注意してほしい、WIZの呪文よりも多少は安全なDRUの呪文を利用することをお勧めする。

渓谷に降りる際には、Levitateなどの浮遊呪文を使うのが有効である(降りる道は存在するが、遠回りになる)。何の準備もせずにそのまま落下すると1万ダメージを受けて即死するので、注意してほしい。また、渓谷内にはレベル35前後のサソリ型モンスターが多数うろついている。出現の間隔が非常に短いため、1体ずつ倒していくよりInvisibleなどの透明化呪文でやりすごす方が得策だ。

ダンジョン内部はかぎを取りながら進め

Charasisへ入るためのかぎは、Old Sebilisの場合と同様に赤黒い球体(Orb)に押し付けて使う。仮にダンジョンの中で死亡したとしても、このかぎだけは常に所持しているという仕組みになっているので、再突

街角から

EVERQUEST定点観測

入は不可能ではない。ダンジョン内部に入ると、東西南北にドアが備え付けられている広間の中央部に降り立つ。ここには2体のモンスターが待ち構えているが、何がいるかはランダムである。また、各ドアの前には2体ずつ、計8体のGolemが配置されている。

東側を除いて、各ドアにはかぎが掛かっている。ただし、この東のドアの前にある階段は幻影で、浮遊呪文を使ったとしても、落とし穴を通じて地下エリアに落とされてしまう。Charasisには、このようなタイプのわなが数多く用意されている。落下のダメージもさることながら、結果としてパーティー全体が救出のためにダンジョン入り口まで後戻りすることになるので、注意してほしい。落とし穴はカーペットで隠されていることが多く、不用意にその上を通過してはならない。

Charasisで最初の目標となるのは、北側ドアのかぎを手に入れることである(Pick Locksのスキルが高いROGがいれば、かぎは不要)。各ドアの向こう側はそれぞれ独立した構造になっており、通常は北→西→南→東の順番に攻略していく。北側のかぎはダンジョン入り口の2体のランダムなモンスターから入手するか、落とし穴の下でかぎを所有しているBottomlessタイプのモンスターの出現を待って取得することになる。最初の1体目で得られればラッキーだが、何時間も待たなければならないこともある。さらに、各ドアのかぎはゲームから抜けると消えてしまうNORENT属性であることも厄介だ。

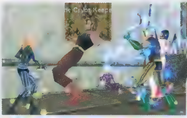
北側のドアの先には数体のモンスター(IksarタイプのSkeletonやスライム状のGooなど)がいるが、その先は行き止まりのようになっている。しかし、そこには隠し通路があって、壁に掛かっている絵を通り抜けて進むことができる。ただし、隠し通路は一方通行で、後戻りはできない。こういった仕組みは東西南北どのエリアも同様で、そこから先が各エリアの真の攻略目標となる。

古典的RPGをほうふつさせるなぞに包まれたCharasisの仕組み

かぎの掛かった扉を開けるために別の部屋の床に落ちているアイテムが必要になったり、モンスターを倒して別のかぎを取ったりと、古典的な仕掛けが満載されたCharasisは、なぞ解きを好むRPGファンにはたまらないはずだ。北側エリアの最深部にはダンジョンの入り口へと戻るテレポーターがあり、そこで入手したかぎを使って、今度は西側エリアの攻略に取り掛かることになる。また、高難易度ダンジョンならではの質の良いマジックアイテムや、高レベルの呪文のスクロールなどが手に入るのもCharasisの魅力の一つである。

Charasisから外に出るためには、南または東のエリア深部にあるテレポーターを使うか、グループゲート呪文に頼るしかない。Charasis内部に安全地帯は存在せず、全域が巡回型のモンスターか固定位置出現型モンスターの反応範囲内となっているので、DRUまたはWIZがパーティーにいない場合、攻略は見合わせた方が無難である。それでも挑戦するという場合には、Alchemyなどで作成できるGateポーションの用意が必須となるだろう。

Charasisの最終ボスはDrusel Sathirというレベル55のNECである。実は、このDrusel Sathirは、Karnor's Castle深部に住むVentril Sathirと夫婦という設定になっている。なぜこの夫婦が別居状態となっているのか(それぞれの所属するFactionも別)、Kunark大陸の歴史にどうかかわっているのかは、いまだに不明のままである。このなぞが解けるのは、一体いつになるのだろうか?

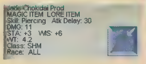


Classの省略記号

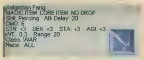
Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

Charasisに入るためのかぎの入手方法

①Lake Ill Omenにある通称"Sarnak Fort"の最深部にいるChancellor of Di'zokを倒し、Jade Chokidai Prodというやりを手に入れる。このNPCはSHMタイプでペットをつれているため、レベル51のWizardでも1人では倒すことはできない。倒されてから約2時間で再び出現するが、Chancellor of Di'zokを倒せるようなパーティーでは周囲のSarnakから経験値を得ることはできないため、時間を持て余してしまうのがつらいところだ。



②Field of BoneにあるダンジョンKaesoraにいるXalgozから、WAR用武器のXalgozian Fangを入手する。Xalgozのいる通称Churchと呼ばれる場所はKaesoraの最深部で、周囲には大量の敵が待ち構えている。出現間隔は普通だが、常にXalgozが出現するわけではなく、また、目的のXalgozian Fangを持っていない場合もあるため、必然的に長時間のキャンプになってしまうだろう。



③Swamp of No HopeのTrakanon's Teeth側近くにある洞くつで、Dugrozという名前のNPCに①と②で得た二つのアイテムを渡す。Factionが低いと目的のかぎがもらえない可能性があるので(修正されたといううわさもある)、DRUのShare wolf formなどを利用して変身しておくと良い。周囲にいるFroglokらと戦いながらDugrozに近づくと襲われてしまうので、遠くからFroglokをおびき出し、きれいに片づけた後で話し掛けよう。

キャンプ地の確保と維持を徹底解説

EQのゲームプレイでは、狩りの対象となるNPCが出現する場所に居座って、経験値やアイテムの獲得を狙う“キャンプ”というスタイルが一般的だ。レベルが低いうちはまだ意識していないかもしれないが、減ったHPやMANAを回復させるために安全な場所を見つけて、そこを休む場所に決めておくぐらいのことは、自然に行っているのではないだろうか。これがダンジョンや野外のより危険な場所になると、さらに高度な戦術が必要になるのである。ここでは、よりスマートなプレイを目指すための、キャンプ地を確保する手順について解説していこう。

まずはキャンプ地に関する情報を得る

EQの中に登場するほとんどのNPC(モンスターも含む)は、死んでからしばらくすると再び出現する。これを通常“POP”または“SPAWN”と呼び、出現数や再出現間隔の単位として用いることもある。例えば、4体のNPCを「4pop」と言ったり、25分間隔で再出現することを「25mins respawn」などと言ったりする。

前述したように、目当てのNPCが出現する場所を確保し、その場の安全を維持することが、EQの基本的なプレイスタイルである。そういったキャンプの対象となり得る場所はNorrathの世界には数え切れないほどあるが、経験値の多寡や町からの道のり、マジックアイテムの有無とその価値、Factionに関するリスクなどのさまざまな理由で、プレイヤーが殺到するような人気スポットとだれも訪れない場所とに分けることができる。

[illegible]地へ[illegible]
NPCは多数[illegible]

そのため、お目当ての場所に出掛けて行っても、すでに別の冒険者がキャンプしていることも多い。出現する敵NPCの数が多ければ先客たちと上手に分け合うことも不可能ではないが、多くの場合はマジックアイテムの獲得が絡んだり、別のパーティーの存在による戦線の混乱が嫌われて、複数のパーティーによる1ヵ所のキャンプはなかなか成立しない。これを解決するルールとして、Play Nice Policy(通称、PNP)というものがEQのオフィシャル側から提示されたが、これはまったくの理想論であり、プレイヤー同士のトラブルに対処するための運営者側の指針としてしか機能していない。

同じZoneに何度も通っているうちに、ダンジョンや野外を問わず、キャンプに最適な場所が存在することに気付くだろう。キャンプ地にはそれぞれNPC名や場所の特徴などを基にした名前が付けられており、そこに人がいるかどうか、/oocや/shoutで頻繁に「Camp Check」という確認が行われる。高レベルになればなるほど、この情報を手掛かりにキャンプ地の選択を行うようになるだろう。また、/whoコマンドでレベルを指定して、目指すキャンプ地のあるZone内にいる人を捜し出し、どのキャンプ地が空いているかを尋ねるのも一般的な方法だ。

周囲の状況を把握しキャンプ地を確保する

ほとんどの場合、狩りの対象となるのは冒険者たちに対して攻撃的なNPCであり、戦いによって消費したHPやMANAを回復するための安全な場所を確保しないことには、このキャンプを維持することはできない。敵NPCの数や出現する間隔、さらには周囲の地形も把握して、かりそめの安全地帯を作ることからキャンプは始まる。

ダンジョンでも野外でも、EQでの冒険において“完全な安全”を得ることは難しい。NPCには出現場所が決まっている固定型と、巡回路のどこかに現れるうろつき型(roamerと呼ばれる)がいる。休

得られ[illegible]テムや経験[illegible]
Assasin、Dead Tower、[illegible]ive Towerなど、
多数の[illegible]ンプ地[illegible]

[illegible]
き寄せる敵[illegible]
NPCが襲っ[illegible]

憩場所を選ぶのであれば、固定型のNPCがいない所で、うろつき型NPCがあまりやって来ない(もしくはまったく来ない)場所が望ましい。できれば、NPCをおびき出すために見通しの良い開けたスペース(または長い通路)があって、Zoneの境界線が近い場所がお勧めである。

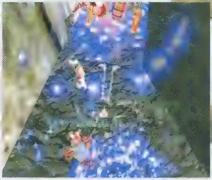
NPCが出現する場所を休憩場所として確保せざるを得ない場合、それが何分間隔で再び現れるのかを知っておく必要がある。おびき寄せたNPCとの戦闘中にその固定型NPCが出現すれば、複数の敵と戦わなければならなくなり、苦戦を強いられるのは必至だ。出現間隔はNPCが倒れた瞬間から起算し、例えば35分間隔で再出現する場合、35分後のそのタイミングには休息を終えていて、すぐに戦闘状態に入れるようにしておかなければならない。出現間隔は若干のずれが予想されるので、普通は2~5分の余裕を持つようにする。

キャンプ地を確保したら、魔法使いのMANA回復や戦士たちのスタミナの配分、パーティーの構成や力量などを考え、一度に何体の敵に対応できるのかを事前に判断しておくべきである。特に、休憩場所を目的のNPC(マジックアイテムを持っているNPCなど)が現れる所と別に設けることができない場合には、時間を計り忘れるミスが全滅の危機をもたらすこともあるので、注意してもらいたい。

キャンプの維持には時間の計測が不可欠

キャンプ地の維持には、意外と神経を使う。例えば、目的のNPCも含めて4体の敵が30分間隔で現れるとしよう。まずは目的のNPCを倒すために3分の戦闘時間、そのほかの3体には1体当たり1分の戦闘時間を要するといった場合、戦闘の合計時間は約6分間となる。各NPCとの戦闘の後にMANA回復などの休息に2分が必要だとして、4体分の8分を加えると約14分間。残った16分の間にほかの場所から5体目以降のNPCを連れてきて相手にすることができれば、手に入る経験値やお金がその分だけ増えていく。追加分1体について戦闘とその後の回復に合計3分かかる計算でいくと、16分の間に5体を倒すことが可能ということになる。ただし、キャンプ地では何が起こるか分からない。不測の事態に備えて4体ぐらいにとどめておいた方が得策だろう。

このときに重要になるのは、各NPCの出現間隔を少しずつずらしておくということだ。そのNPCの反応範囲にもよるが、最初は普通、複数の敵を一度に相手にすることになるはずだ。先ほどの例で言うと、4体と一度に戦わなければならなくなった場合、Rootによる引き離しかENCのMesmerize呪文を使って、2体ずつ倒すようにすると良い。つまり、最初の2体を続けて倒した後、残りの2体は5~6分間、戦闘不能状態で放置しておくのだ。さらに、次の出現した時に同じ方法を使い、2体を1体ずつに分ける。これで、3分ごとに1体が出現するように調節できるというわけだ。



キャンプ地の攻略にENCが必須と言われるのは、この出現間隔の制御にMesmerize呪文が欠かせないからだ。こうして4体の出現間隔のずれを生じさせることで、休息できる時間を稼いでおくのがお勧めである。また、各NPCの出現する順番も記憶しておいた方が良い。出現をうっかり見逃すことや、わざわざ次の出現場所で座り込むことを避けるためだ。もしも現れたNPCを見逃してしまうと、出現間隔の調整を最初からやり直さなければならなくなるので、注意してほしい。

キャンプする際に事前に決めておくべき3項目

その①

キャンプ地では、戦闘における各職業の役割分担とは別に、パーティーとして機能的に行動するための欠かせない役割が数多くある。NPCの死体からアイテムやお金を集める役目(Master Looter、MLと呼ばれる)、次のNPCの出現までの時間を計る役目(Time Keeper)、モンスターをおびき寄せる役目(Puller)、おびき寄せたモンスターの中からどれを攻撃するかを決定する役目(Master Attacker)などである。攻撃目標を1体に絞るために、Master Attackerに対する/Assistコマンドを徹底させるようにしよう。

その②

パーティーにCLRが2人以上いる場合、回復専門の役割(Prime Healer)と、補助魔法をかけたり敵の動きを妨害する役割(Buffer&Stuner)とに分ける必要がある。これは、1人の冒険者に回復呪文が重なって、MANAが無駄になるのを防ぐためだ。ENCが2人の場合も、Mesmerize呪文をかける役割と魔法抵抗を下げるなどの弱体化を行う役割に分けたりするが、これはSHMやDRUなどの補助魔法を扱う職業全体に言えることである。

その③

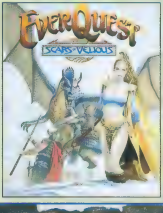
マジックアイテムを目的とするキャンプでは、そのアイテムがプレイヤー同士で受け渡しできないNO DROP属性であると分かっている場合に、だれが取得するのかについてルールを決めておいた方がトラブルを避けられる。最新のパッチでは、レベル55以上のNPCの死体は消滅するまでの時間が30分に延長されたが、アイテムの所有権について話し合いがつかない場合、NPCの死体ごとアイテムが消えてしまうこともあるだろう。

次の拡張パックは世界同時発売!

最初にEQが売り出された時、国内では正式に発売されていなかったため、入手するのに苦労したという人は多いのではないだろうか。また、前回の拡張パックの時もオフィシャルオンラインストアからの発送が非常に遅れ、サービス開始時に間に合わなかったことを覚えている人がいるかもしれない。しかし、次の「EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS」ではそんな心配をする必要はなさそうだ。というのも、現在のEQはユービーアイ ソフトが正式代理店となっており、アメリカと同時に日本でも発売されることが決まっているからだ。1日でも早く遊びたいという人は、今からお店に行って予約するのも良いかも?

Information

発売元	:ユービーアイ ソフト
価格	:3,800円(予定)
発売時期	:2000年12月7日



Play Online

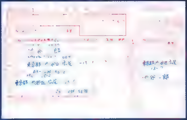
年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、本誌に挿入された振替用紙を使用し、郵便局にて下記の口座に代金1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。

口座番号:00180-9-135646
加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部
通信欄:①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)
②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。



バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)
②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

口座番号:00180-9-135646
加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部
TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。

2000年11月号の主な内容

●DIABLO Ⅱ COMPLETE GUIDE
●Play Online Special Preview
■BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN
●UOからORIGINへ 進化を続けるULTIMAの世界
●パソコンゲーム高密度攻略
■GRAND PRIX 3
■Age of Empires Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰
■アブサラス
●時間を気にせずにネットワークゲームが楽しめる常時接続環境を手に入れろ!

2000年10月号の主な内容

●DIABLO Ⅱ COMPLETE GUIDE
●パソコンゲーム高密度攻略
■GRAND PRIX 3
■Age of Empires Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰
■SHOGUN TOTAL WAR
●コンソール市場を牽引するセガとスクウェアが考えるネットワークゲームの未来
●2大国産RPGの発売直前情報 アブサラス&レインガルド
●DIABLO Ⅱを快適にプレイするための推奨ハードウェア構成

2000年7月号の主な内容

●2大RPG緊急特集
■DIABLO Ⅱ
■EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK
●パソコンゲーム高密度攻略
■ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED
■ICEWIND DALE
■MESSIAH
●Play Online Special Preview Motocross Madness2
●ワンランク上のパイロットを目指せ Helicopter Sim Introduction
●最低限必要なハードウェアはこれだ 今日からネットワークゲームを始めよう

2000年6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀～DAIKATANA
■STAR WARS:FORCE COMMANDER
■Flight Simulator 2000
■THIEF 2:THE METAL AGE
●モータースポーツシーズン到来 最新レーシングゲーム総チェック
●人気ゲームジャンルの原点を追求 AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み
●もう難しいとは言わせない Helicopter Sim Introduction
●5.1チャンネルスピーカー導入講座

2000年5月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀～DAIKATANA
■NOX
■Flight Simulator 2000
■SOLDIER OF FORTUNE
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
●迷える初級パイロットのためのフライトシミュレーター購入ガイド
●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
●車とバイクに応用できるコーナリング最速テクニックガイド
●立体眼鏡コンプリートガイド

2000年4月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■大刀～DAIKATANA
■SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
■SLAVE ZERO
●2大タイトル最速プレビュー NOX/スーパーバイク2000
●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
●3DシューティングQuad攻略
■UNREAL TOURNAMENT
■QUAKE Ⅲ ARENA
■SOLDIER OF FORTUNE
■MORTYR
●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術

2000年3月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■トゥームレイダー:ラストレベレーション
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA Ⅸ:ASCENSION
●3Dシューティングトリプル攻略
■QUAKE Ⅲ ARENA
■UNREAL TOURNAMENT
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCEE
●究極のビジュアル表現を楽しむためのゲームに最適なビデオカード選び

2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■USAF
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦
●特殊部隊シミュレーション パーフェクトガイド
■SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS
■DELTA FORCE 2
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●Play Online Sneak Preview DAIKATANA

1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
■レブナント
■ノクターン
■HOMEWORLD
■C&C:TIBERIAN SUN
●Play Online Special Preview
■MESSIAH
■Flight Simulator 2000
■Asheron's Call
●ラリーゲームコンプリートガイド
●失敗しないコントロールデバイス選び

1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■レブナント
■SYSTEM SHOCK 2
■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
■DARKSTONE
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
●Zone日本語化プロジェクト始動!!
●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号	2000年9月号/2000年8月号/2000年2月号/1999年10月号/1999年9月号/1999年8月号

「ポストペット」の愛らしいキャラクターが登場するタイピング練習ソフト「PostPet TypeLand 打モモ」を紹介しよう。このソフトには、インターネットを介した"ネットワーク大会"というイベントに参加できる機能が付いており、全国各地の参加者と成績を競い合えるのだ。

ネットワーク機能を使った打モモの遊び方教えます

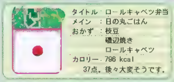
さまざまなモードで タイピングの基本が学べる

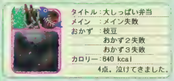
"ポストペットたちの運動会"を題材にした「PostPet TypeLand 打モモ」(以下、打モモ)は、楽しみながらタイピングの練習ができるソフトである。プレイヤーは、ホームポジションなど、タイピングの基本が覚えられる"おべんと作り"というモードから挑戦するといい。タイピングの成績によってお弁当が作られていくが、初めのうちは失敗して真っ黒だったご飯やおかずが、次第においしそうなお弁当に変わっていくのが実に楽しい。

次に、お弁当が完成したら、いよいよ本番の運動会に参加しよう。運動会のメニューは、"玉入れ""なわとび""つな引き""おゆうぎ""障害物リレー"と盛りだくさん。基本的に、できるだけ多くの文字を正しく入力するというのが目的で、各種目によって出題される内容が異なる。例えば、玉入れは英単語を、つな引きの場合はことわざと慣用句を入力することになる。障害物リレーでは、すべての出題パターンを次々とクリアしていかなくてはならない。特に、慣れない記号類を連続で入力しなければならない時がハードだ。

そのほかに、ひたすら正確に速く入力することを要求される"タイプ段位認定試験"や、スーパーのレジ打ち係の人が得意としそうな"電卓早打計算試験"など、楽しいモードが用意されている。また、入力方法はローマ字とかなの両方に対応しているのも魅力だ。

つな引きでは、正確な入力を続けていくと、つなを引くメンバーがどんどん増えてくる。よく見ると、地面から浮いているペットもいるようだが……





お弁当の作成例。制限時間内に、できるだけ速く正確に入力してお弁当を作っていく。失敗すると、真っ黒で悲惨なものに……。せっかくの運動会なので、おいしいお弁当を作ってね、お母さん!

楽しみ方の幅を広げる 二つのネットワーク機能が搭載

VTR機能で対戦を楽しむ

プレイした内容は自動的にVTRとして保存されており、2回目からは自分がプレイした様子が映し出されるVTRと対戦する形となる。VTRには、常にハイスコアが記録されるようになっているので、常に最強の自分と擬似対戦が行えるのだ。

また、友達とVTRファイルをやり取りして対戦することもできる。自分のVTRファイルは、特定のフォルダに収容されている。このファイルを別の場所にコピーして、拡張子を変えないまま名前だけ変更する。そして、このVTRファイルをメールに添付して友達に送ろう。相手側は、受け取ったVTRファイルをマニュアルに指定されたフォルダに入れることで、同じ問題で対戦できるようになるのだ。

いちばんハラハラドキドキする障害物リレーで、VTR対戦を試してみた。画面上が対戦相手のVTRで、画面下が自分。ウインドウの右下に、進行具合や正解率が表示される

ネットワーク大会へ参加する

打モモのホームページ(http://www.uchimomo.com)では、"ネットワーク大会"が開催されており、期間ごとにランキングを発表して、成績優秀者を表彰している。ランキングはさまざまな種類に分かれていて、運動会に関しては、"運動会競技別ランキング"と"運動会総合ランキング"が用意されている。そのほか、高/低カロリーのお弁当を表彰する"おべんとランキング"や、タイプ段位認定試験の成績なども発表しているので、さまざまなランキングに挑戦してもらいたい。なお、ネットワーク大会期間中(2000年10月10日～2001年3月31日)には、新しい問題が配布されるため、ホームページからダウンロードすれば、まさに真の実力を試すことができるだろう。

さらに、前述のVTR機能を使って、ハイスコアを出したプレイヤーのVTRファイルをダウンロードして対戦することもできる。この機能によって、"対戦相手と同じ時間にログインできない"とか、"入力が下手だから対戦するのが恥ずかしい"といったことから開放されるので、いつでも好きなときに対戦できるのだ。

各競技のランキングへ登録したり、大会に参加したりするには、自分のおべんとファイルとVTRファイルをアップロードする必要がある。まず、ホームページへアクセスして、製品シリアル番号などの登録を済ませることから始めよう。ぜひ、"打モモ王"の座を目指してトレーニングを積み、豪華商品を入手してもらいたい。

Information
発売元：デジキューブ
問い合わせ先：デジキューブサポートセンター
03-5342-1853
価格：3,980円
発売時期：発売中
http://www.uchimomo.com

©2000 DigiCube
PostPet™ ©1996-2000 Sony Communication Network Corporation. All rights reserved.

大会途中経過

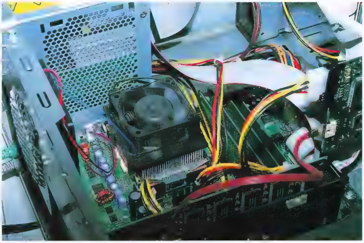
開催中の「運動会総合ランキング」ベスト10(途中経過)です。

順位	名前	ゼッケン	総合得点	玉入れ	なわとび	つな引き	おゆうぎ	障害物
1	ちゅう	HK141	91	225	203	0:18:79	93	1:43:25
2	ちびまる	HK142	89	217	208	0:19:96	87	1:43:25
3	まりこ	HK140	83	202	202	0:20:33	90	1:44:24
4	のぐのぐ	HK139	77	217	178	0:20:96	75	1:43:24
5	はな	HK148	76	231	196	0:23:74	72	1:44:46
6	かいろう	HK106	74	186	193	0:21:79	86	1:47:08
7	よみうりジャイアンツ	HK130	66	169	179	0:23:12	67	1:53:33
8	ランゼ	HK107	56	128	179	0:25:83	66	2:26:62
9	つー	HK102	54	105	164	0:28:37	76	2:22:96
10	せいぎのみかた	HK109	45	130	143	1:00:71	57	2:46:83

打モモのホームページにアクセスすると、このようにネットワーク大会の途中経過を知ることができる。自分の実力を知る際の目安となるだろう。VTRファイルをアップ/ダウンロードすることも可能だ

Pentium 4が間もなくデビュー 新命令SSE2によってゲームはさらに進化する

2000年9月18〜20日の3日間、インテルは東京都内でIntel Developer Forum Fall 2000を開催した。講演や技術セミナーの内容は、8月にアメリカ(カリフォルニア州サンノゼ)で行われた同Forumとほぼ同じだが、ここでPentium 4の技術的な特徴が明らかになった。今回はこのIntel Developer Forumで得られた情報を基に、Pentium 4の概要、ゲーム用途でのメリットについて解説する。 文/角田一美



日本で初めて一般公開されたPentium 4搭載機。CPUはSocket370よりやや大きめの423ピンのSocketに装着され、マザーボード上には四つのRIMMスロットが用意されている

20世紀の最後を飾る 最速プロセッサーPentium 4

2000年11月号のOVER THE 100fpsでPentium III 1.13GHzを紹介したが、残念なことに、同CPUは処理の重たいアプリケーションを動作させると熱暴走する可能性があるとのことで、インテルは同プロセッサーのリコール(出荷済み製品の回収)を行った。従って、2000年10月現在、インテル製CPUの最高クロックは1GHzということになる。今回紹介するPentium 4は、2000年第4四半期中(10〜12月)に出荷される予定で、動作周波数は1.4GHz以上になる。

11月号のCPUトレンドサーチ(p.034)でAthlon 1.1GHzを紹介したが、Pentium III 1.13GHzが市場から消えたことで、業界最高クロックのx86プロセッサーメーカーの称号はAMDが保持している。インテルとしては、1日でも早くPentium 4を出荷して、クロックでAthlonを上回りたいところだが、このPentium 4は単に動作周波数が高いだけのCPUではない。

Pentium 4は、製造プロセス0.18μで設計され、4,200万トランジスタという高い集積度を持つCPUである。パッケージングはPentium IIIと同じFC-PGAだが、ピン数が370から423に増えており、マザーボード上にはSocket370に代わって、新たに423ピンのSocketが装備される。消費電力は55Wとかなり大きく、ATX12Vという新しい電源システムを必要とするため、従来のATX電源は流用できない。

1次キャッシュは、命令キャッシュとデータキャッシュに分かれる。命令キャッシュは"実行トレースキャッシュ"と呼ばれ、デコード済みの命令をキャッシュすることで命令の再利用を図り、処理を高速化する。キャッシュのサイズは、Pentium III(16KB)の半分の8KBと小さいが、アクセススピードについてはPentium III 1GHz(3ns)の半分の1.42ns以下に引き上げられている。Intel Developer Forum(以下、IDF)でのインテルの説明によると、「デスクトップパソコン向けのアプリケーションは、キャッシュの容量を増やすより、レイテンシーを引き上げた方がパフォーマンス向上効果が大きい」とのことである。

オンダイ2次キャッシュはCPUコアと同クロックで動作し、容量はPentium IIIと同じ256KB。ただし、データ転送レートは大幅に引き上げられており、Pentium IIIの約3倍に相当する44.8GB/秒(Pentium 4 1.4GHzの場合)となっている。

さらに、ゲーム用途で大きな効果が期待される命令セットとして、従来のインターネット・ストリーミングSIMD拡張命令(以下、SSE)を拡張したインターネット・ストリーミングSIMD拡張命令2(以下、SSE2)を採用。このように、Pentium 4はありとあらゆる手を使って内部データの高速化、高帯域化を実現しており、次世代CPUにふさわしいテクノロジーが凝縮されている。

ギガヘルツ時代に最適な NetBurstアーキテクチャー

インテルは、Pentium Pro/Pentium II/Celeron/Pentuium IIIでP6コアを採用してきたが、Pentium 4では新たに、高クロック動作への最適化が図られた"NetBurstアーキテクチャ"を採用している。NetBurstアーキテクチャの最大の特徴はパイプラインの段数の深さで、Pentium IIIのパイプラインが10ステージであったのに対して、Pentium 4は2倍の20ステージに達する(ハイパーパイプライン技術)。これによって、CPUの性能が大幅に向上すると共に、より高い動作周波数が実現できる。

さらに複数命令の処理能力のアップを図るために、改良型ダイナミック・エグゼキューションを採用。これは従来のダイナミック・エグゼキューションと比べて投機実行可能な命令数やロード/ストアの数を向上させたものだ。投機実行は最大126命令とP6の約3倍、ロードの数は48、ストアの数は24でP6の2倍に増えている。

パイプラインの段数増加に対応する、分岐予測精度の向上も図られている。パイプラインが深くなると分岐予測をミスした時のペナルティーが大きくなる。そこでペナルティーの削減を図るために、大幅に改良された分岐予測アルゴリズムを採用し、予測精度を3倍に上げた。

ラピッド・エグゼキューション・エンジンと呼ばれる整数演算ユニット(ALU)は、CPUコアの2倍のクロックで動作。これによって特定の命令処理は実行性能が2倍に向上し、レイテンシーも大幅に低減される。

FSB 400MHzをサポートする 新チップセットIntel850

今回のIDFでは、Pentium 4用のチップセットIntel850に関する情報も公開された。Pentium 4のFSBは400MHzに引き上げられ、CPUとチップセット(Memory Controller Hub)の間のデータ転送レートはIntel820E(1GB/秒)の3.2倍に相当する3.2GB/秒になる。また、メインメモリーは2チャンネルのRDRAM(Dualチャンネル RDRAM)をサポートしており、300MHzまたは400MHzで動作するRDRAMを装着可能。メモリーとチップセットの間のデータ転送レートはFSBと同じ3.2GB/秒で、これはIntel820E(1.6GB/秒)の2倍に相当する。ただし一つ厄介な問題があり、このDualチャンネルRDRAMは、RDRAM

を2枚1組で搭載しなければならない。かつて、SIMMを2枚1組で搭載していた時代があったが、価格の高いRDRAMを2枚単位で購入しなければならないというのは、コストパフォーマンスに大きく影響しそうだ。

I/O Controller Hubは、Intel815EやIntel820Eと同じICH2を採用しており、Ultra ATA／100や6チャンネルオーディオ（オンボードサウンド機能）などをサポートする。

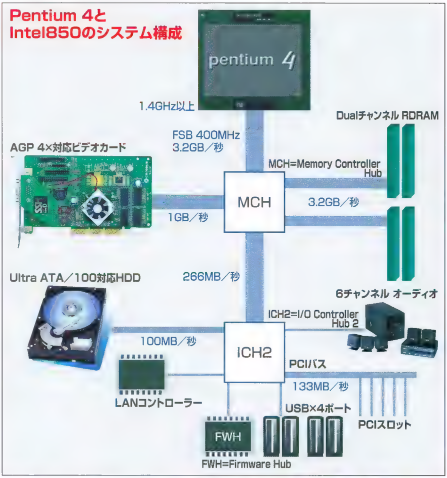
複雑なライティング効果を高速処理するSSE2

SSE2はMMXやSSEを拡張したもので、128ビットSIMD整数演算命令や128ビットSIMD倍精度浮動小数点命令を含む、144の新命令を追加。これによってSSE2は、単に命令系の強化にとどまらず、整数演算性能や浮動小数点演算性能を根本的に強化している。命令系は、マルチメディア処理だけでなく、キャッシュおよびメモリー操作が追加されたことが特徴である。SSE2はSSEと比べて、マルチメディア処理性能を大幅に向上させており、動画再生やストリーミングなど今後主流となるアプリケーションに対して、より特化されたものといえる。

SSE2対応アプリケーションの中で、最も高速な処理を要求するのが3Dゲームである。オブジェクトの動きをリアルタイムに計算しながら描画し、さらにコマンド入力などのインプット、効果音などのアウトプットを同時に処理するためには、ソースコードをいかに効率よく作成するかが重要になってくる。IDF最終日に行われた技術トラック「Intel Pentium 4 Processor Software track」では、インターネット、マルチメディア、ゲームなどの各アプリケーションにおけるPentium 4／SSE2の活用法についての講演が行われた。特に「3Dゲームアプリケーション開発におけるPentium 4の活用」では、SSE2をソースコードで利用することのメリットについて、かなり具体的な情報を得ることができた。

講演を行った株式会社スマイルビット（セガ・エンタープライゼスの第六ソフト研究開発部を分社化して設立）の開発者によると、ゲームアプリケーションの中で「SSE2の効果が最も際立つのはライティング処理」とのことである。ライティング処理は、光源から各オブジェクトの位置を計算し、オブジェクトの動きや質感に合わせて光と影を描画するため、ゲーム画面をよりリアルに演出するためには欠かせない処理である。ライティング処理はCPUに高い負荷をかけるため、最近はHardware T&L対応ビデオカードに処理を負担させることが多かった。しかしSSE2を利用することで、ライティング処理はCPUで負担した方が高速に実行できる。

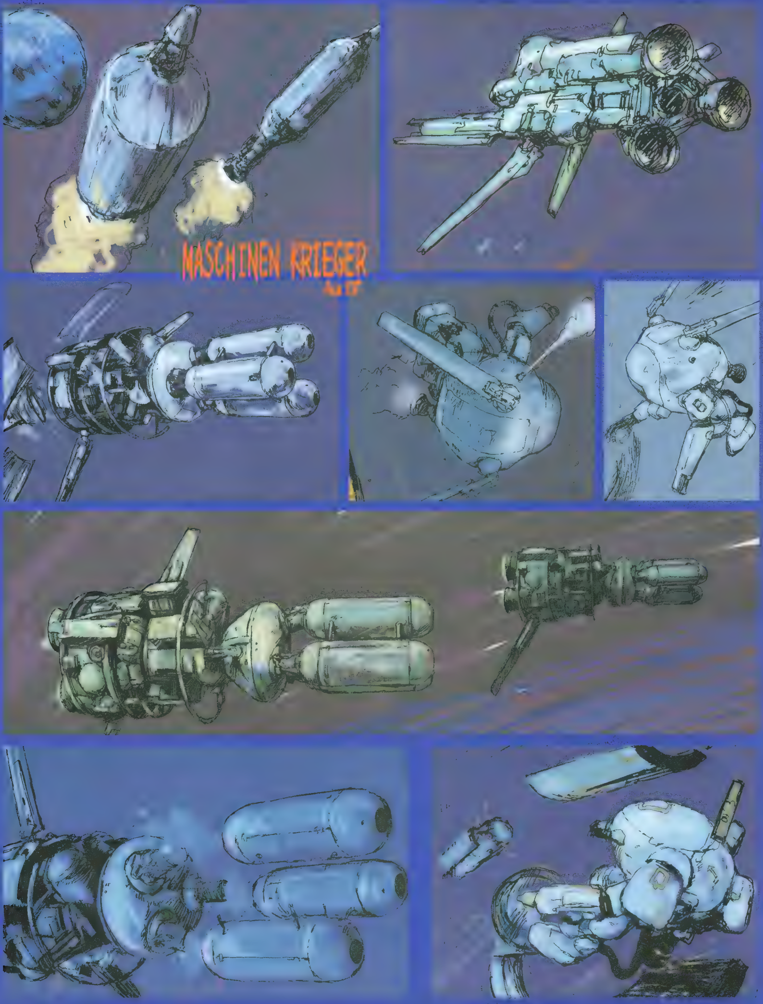
講演中は、スマイルビットが開発中のSSE2対応ゲーム「GUNVALKYRIE」（仮称）が披露され、Pentium 4の性能の一端が確認できた。デモでは、女性キャラクターの周囲に複数の光源を表示させてマシンにかかる負荷を大幅に高めていたが、キャラクターはフレームレートを落とすことなく、滑らかに動いていた。Pentium 4のリリース以降、SSE2対応ゲームがどれだけリリースされるかについて、インテルはまだ情報を公表していないが、SSE2によってパソコンゲームは、従来以上にダイナミックでリアルな映像が表現可能になるだろう。



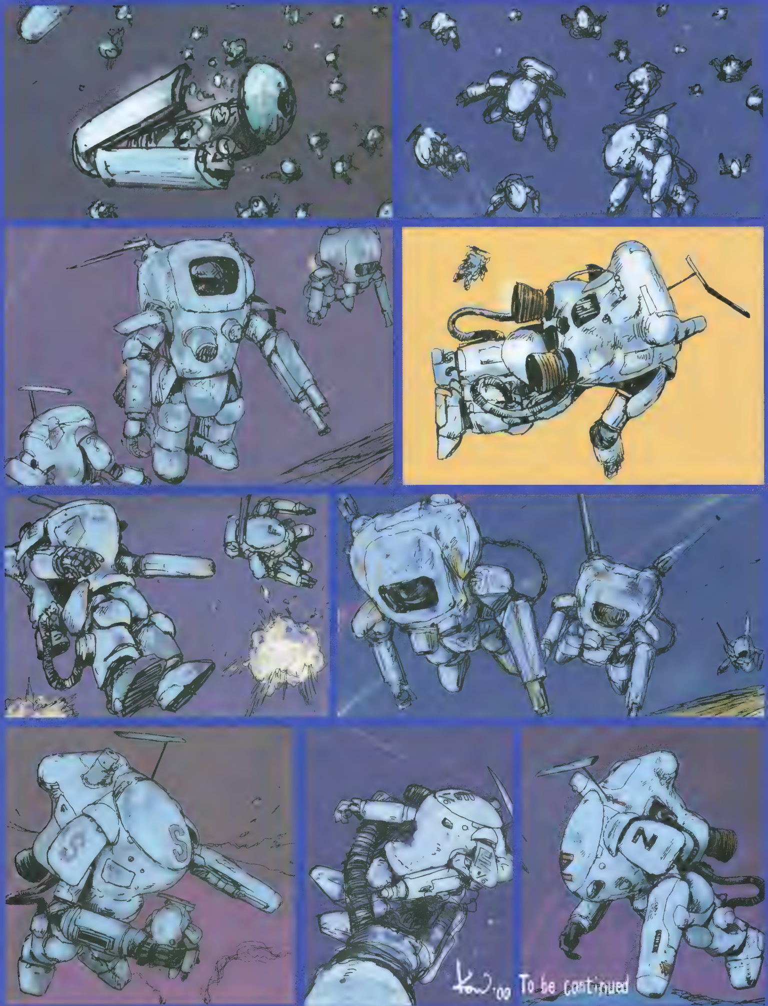
スマイルビットがパソコン／Dreamcast向けに開発している「GUNVALKYRIE」。Pentium 4の新命令SSE2対応ソフトとしてリリースされる予定だが、タイトル名は仮称で発売時期は未定だ

IDFで披露されたデモでは、多数の点光源による光の映り込み、背景の屈折、影などをPentium 4に処理させていたが、フレームレートの低下は感じられなかった

© Smilebit, Corporation, 2000



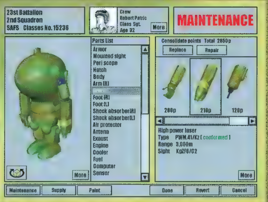
MASCHINEN KRIEGER


To be continued

MASCHINEN KRIEGER: THE GAME PROJECT

第13回 武器搭載のための基本システム

今回は、マシーネンクリーガー（通称、MaK）に登場する武器に焦点を当てて、搭載方法に関するシステムの解説をする。強力過ぎる兵器やたくさんの兵器を搭載した機体はMaKの世界観にそぐわないので、その点を武器搭載の制限方法によってどう表現するのかに注目してもらいたい。



整備フェイズでメンテナンスを行う画面を想定してみた。SAFSに搭載できるように改造したシュトラール軍の新型レーザーが支給されたので、標準のものから換装してみる。整備兵（画面上部に表示されている）のスキルによって消費する整備ポイントが変化するので、次回からはより少ない整備ポイントで、同様の換装作業が行えるようになるだろう

武器搭載の基本

MaKには、核兵器やミサイルなどの威力の大きな武器はあまり登場しない。装甲戦闘服（SAFSやPKA、グラジエータ、ケーファーなど）や戦闘機（フレーダマウス、ファルケなど）に搭載できる程度の、小〜中型のものが主流となっているのである。また、兵器1機に搭載できる武器の種類も限られている。航空機やAFVでも多くて3種類、装甲戦闘服に至っては2種類の武器を搭載した例は皆無である。これらをゲームシステムでどう表現するかがポイントとなる。

MaKに登場する代表的な武器には、実体弾銃／レーザー砲／ロケット砲／レールガンなどがある。これらはどの機体にでも取り付け可能というわけではない。それを決定する要素には、搭載方法と重量制限の2点がある。搭載方法には手持ちか固定かの違いがあり、固定の場合には専用の取り付けスペースが必要かどうかも問題となる。場合によっては、弾倉も取り付けなければならないことにも注意する必要がある。

武器を使用するには、必要な照準システムや発射システムがその機体に備わっているかどうかも問われることになる。単に持ち運べるだけでなく、照準や発射のための機能をサポートしていなければ無意味である。ただし、手持ち武器はマニピュレーターさえあれば発射可能なので、装甲戦闘服以外でも、例えばカングールにパンツァーシュレッケを持たせるといったことも実現できるかもしれない。

グレネードランチャーのたぐいはスイッチのみで発射できるので、特別な発射システムは不要である。レーザー砲は照準、発射システムが必要になるため、形式の違うものは改造なしでは搭載できないだろう。レールガンは電力の問題もあるが、発射システムが複雑なので、レールガン用に設計されている機体以外には搭載できないはずである。これは余談だが、こん棒はエディ・アムゼルとパメラIIのみ装備可能というのはどうだろうか？

武器搭載タイプによる制限

専用の取り付け位置が必要なタイプ

標準搭載の武器は、専用の取り付け位置に搭載されている。クレーテのガトリング砲やフレーダマウスの機首の機銃などがその一例だ。また、装甲戦闘服に搭載されているレーザーは左腕に専用の取り付け位置が用意されているが、その位置の変更を整備フェイズで行うことができるようにしたい。ただし、傭兵軍のレーザーをシュトラール軍の装甲戦闘服に搭載するような場合は、整備ポイントを大きく消費するように設定し、取り付けが難しいことを表現する。

機体に直接接続するタイプ

溶接などの方法で取り付けることができる武器（グレネードランチャーなどが相当する）には、反動の大きいものや重いものはないので、ある一定の整備ポイントを消費することにより、機体のどの部分にでも搭載できるものとする。ただし、発射するための機構が同時に必要となるので、無制限に搭載できるというわけではない。

手持ちの武器

手持ちの武器とは、ノイパンツァーファウストやパンツァーシュレック、小銃などの、マニピュレーターで握って使うタイプのものを指す。装甲戦闘服はほとんどの機体がマニピュレーターを装備しているので、手持ち武器は基本的にどの装甲戦闘服でも使用可能である。ただし、プレイヤー自身にその武器を扱うスキルがあるかどうかを判定し、命中精度に影響を与えるようなルールが必要となるだろう。なお、重量制限を超えないものについては、持ち運ぶことだけはできることとする。

敵から奪った武器を使用する

戦場で敵の残した武器を手に入れた場合、それを再利用するためにはいくつかの条件がある。多くの武器は、ろ獲した兵器から取り外すことになるだろう。この場合、再利用可能かどうかは、ゲームモードの種類によって変わってくる。

シングルプレイやマルチプレイのキャンペーンでは、入手した武器はその後のシナリオで使用できることとする。しかし、ろ獲した敵の兵器は、改造できる場所までいったん輸送する必要があるため、場合によっては完全に破壊する方が良いかもしれない。一方で、整備兵のスキルによっては、野戦で使用できるよう改造することが可能な場合もあるだろう。

マルチプレイであっても、区切られた単独のシナリオをプレイ中の場合は、手に入れた武器をRPGのアイテムのように次回のプレイに持ち越すことができるようにするか、あるいは毎回リセットされるようにするか、今のところ検討中である。

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきでお寄せください。また、このプロジェクト用に設置した掲示板もご利用ください。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

MaK The Game Project掲示板
（http://www.kkuda.co.jp/netgame/bbs/minibbs.cgi）

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル（http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html）をご参照ください。

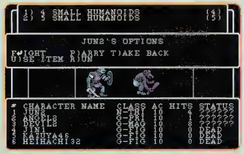
コンピューターRPGの始祖 WIZARDRYシリーズの魅力

文／安井 [illegible]

WIZARDRYシリーズは、世界的に大ヒットしたコンピューターゲームで、既存のRPGに大きな影響を与えてきた名作である。第1作目が登場したのは19年前のことだが、現在も続編の開発が進められている。今回は、このWIZARDRYシリーズの魅力について紹介しよう。

当時は画期的だった線画によるダンジョンの表示

1981年にSirtech社から発売された「WIZARDRY：PROVING GROUND OF THE MAD OVERLORD」(邦題：狂王の試練場)から始まるWIZARDRYシリーズは、Origin Systems社から発売された「ULTIMA I：THE FIRST AGE OF DARKNESS」(1980年発売)と並んで2大コンピューターRPGと呼ばれる。それまで紙と鉛筆、ダイスなどを使って遊ばれていたテーブルトークRPGのゲームシステムを、コンピューターゲームとするために工夫を加えており、同ジャンルの始祖として評価されているのだ。



線画で3次元的なダンジョンを表現するというシステムが導入されていた初代WIZARDRYの画面。現在、多くのRPGで採用されているコマンド選択式の戦闘方法は、この作品が元祖である

当時ホビー用として普及していたApple Ⅱは、現在のパソコンとは比較にならないほど貧弱な性能だった。しかし、Apple Ⅱにおいて、WIZARDRYシリーズは線画による3次元的なダンジョンの表示や、フロッピーディスクを利用したリアルタイムのデータ保存など、画期的なシステムを盛り込んでいた。単純化されたコンピューターグラフィックは、かえってプレイヤーの想像力をかき立て、ゲームとして絶大な人気を得たばかりか、小説や画集など、数多くの関連グッズも生み出している。

「WIZARDRY Ⅵ：BANE OF THE COSMIC FORGE」[illegible]面。グラフィック面で大[illegible]化して、色使いが派手になっており、だいぶ印象が変わっている

キャラクター作成において、Human、Elf、Gnomeなどの種族と、Warrior、Priest、Mageなどのクラス(職業)を選択できるのも大きな魅力だ。さらに、キャラクターの倫理観をGood(善)／Neutral(中立)／Evil(悪)と設定し、善のThief(盗賊クラス)は作れないといった制限があった。当然のことながら、キャラクターの倫理観はパーティー編成にも制限を及ぼすので、善と悪のキャラクターが同一パーティーで冒険を進めることはできない。経験値を得て、レベルが上昇すると共にStrengthなどのステータスも変化し、いくつかの上級クラス(Bishop、Samurai、Ninjaなど)に転職できるシステムもプレイヤーには好評だった。

レアアイテムの収集に熱中するプレイヤーが続出

WIZARDRYシリーズでは、最大6人編成のパーティーで、前衛と後衛に分かれてダンジョン内を冒険していく。その中には、床や壁の罠(わな)、一方通行のドア、突然襲い掛かってくるモンスター、かぎのかかった宝箱など、プレイヤーを楽しませる仕掛けがたっぷりと盛り込まれていた。特に、一部の入手しにくいレアアイテムが魅力的で、ゲーム本来の目的(悪の魔法使いWardnaから護符を取り戻す)すら忘れて、アイテム収集に熱中するプレイヤーが数多くいた。

ファンタジー世界のリアリティーとゲームデザインにおいて微妙な問題となるキャラクターの死亡／復活についても、WIZARDRYシリーズはユニークな解決方法を採用している。パーティーのキャラクターが死亡すると、町に戻って寺院で復活の儀式(喜捨が必要)を行うか、魔法によって復活するしか救う方法がない。どちらも失敗の可能性があるが、寺院で行った方が安全だ。なお、蘇生に失敗すると死体は灰となってしまうが、まだ復活のチャンスはある。しかし、灰の状態からの復活に失敗すると、そのキャラクターは永遠に失われてしまう。キャラクターの死には、年齢やVitalityにおいてリスクがあり、プレイヤーはさまざまな方法(裏技も含む)で避けていた。

初代WIZARDRYの後には、「WIZARDRY Ⅱ：KNIGHT OF DIAMONDS」(邦題：ダイアモンドの騎士)、「WIZARDRY Ⅲ：LEGACY OF LLYLGAMYN」(邦題：リルガミンの遺産)と続編が出され、現在ではオリジナルシリーズとして「WIZARDRY Ⅷ」の発売が待たれているところである。日本国内では、ゲームボーイやスーパーファミコン版のウィザードリィも発売され、それらにはオリジナルWIZARDRYの雰囲気を取り入れた外伝的な作品まで登場している。また、Windows 95／98に対応したWIZARDRYシリーズの移植も行われているので、興味のある人は、過去の名作を楽しんでみるのもいいだろう。

THE ULTIMATE WIZARDRY ARCHIVES

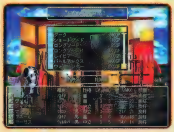
WIZARDRY Ⅰ からWIZARDRY GOLDまで、シリーズの8作品が収録された、Windows 95／98対応の移植版。開発中の「WIZARDRY Ⅷ」のムービーを見ることもできる。

Information
発売元　：Interplay社
価格　：$29.95
発売時期：発売中

©2000 Interplay Entertainment Corp.

ウィザードリィ クロニクル

今までのシリーズにはないオリジナルの要素が導入されたWIZARDRYの最新版が間もなく発売される。呪文がリニューアルされ、新しい種族や職業を選択することもできる。



Information
発売元　：ケイエスエス
価格　：8,300円(予価)
発売時期：2000年12月

"Wizardry" is a registered trademark of 1259190 Ontario,Inc. All rights reserved.
©2000 1259190 Ontario,Inc.,KSS Inc.,and Four Winds Inc. All rights reserved. Developed and Published by KSS Inc.

フライトシミュレーター定点観測

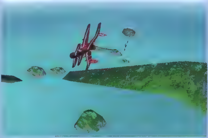
VIRTUAL FLIGHT

序盤からプレイヤーを魅了する ユニークな内容のミッションを徹底攻略

「Crimson Skies」のキャンペーンミッションは本当に楽しい。登場人物たちの熱い会話を聞いていると、自分もその中の一員として参加しているんだという実感がわいてくる。これは、もう演出のうまさとしか表現のしようがない。ここでは、先日公開されたCrimson Skiesのトライアルバージョンでプレイ可能な、最初の2ミッションを攻略する。

ミッション1 お宝を捜索せよ

島の3ヵ所に設定されているチェックポイントのうち、どこか1ヵ所にお宝が隠されている。各ポイントの近くを、低空飛行で通り過ぎることでチェックできるので、くまなく捜索していこう。難破船のわきを通り過ぎると、目標の上に表示されているメッセージが、Examine(調査せよ)からFly Over(上空を通過せよ)に変わるはずだ。ここでもう一度船の上を通り過ぎると、後席に座っていた相棒のJackが、パラシュートで船へと降下してくれる。



自機の後席に乗っていたJackを、難破船へと降下させたところ。船の上を一定の高度以下で通過すると、Jackが飛び降りるムービーが再生される。特に操作が必要なわけではない

しかし、時を同じくして空賊“Medusa”の、巨大な飛行船が現れる。敵の位置を示す、赤い矢印の方向へと機体を向けると、飛行船に加え、3機の戦闘機が接近してくるのが分かる。Eキーを何回か押して、近くの敵機をロックしてから戦闘に入りたい。こちらの機体の方が旋回能力で優れているので、敵機のいる方向へ旋回しているだけで敵を正面にとらえられるだろう。敵機を追い越しそうになったら、すぐにエンジンの出力を落とそう。

機銃弾を浴びた敵の戦闘機。激しく炎を噴き出しながら、見る見る速度が落ちていく。ただし、撃墜したとのメッセージが表示されるまでは、安心してはならない

敵機をすべて撃墜したら、飛行船の下部にあるHydrogen Tanksを攻撃しよう。機銃弾を数発命中させるとHydrogen Tanksは大爆発して、Medusaの飛行船は派手に燃えながら落ちていく。飛行船が登場するのと同時に、Hydrogen Tanksにロケット弾をたたき込んでしまうのも有効な戦法だ。ちなみに、Medusaの飛行船の上/下面にある銃座や、側面に設置されているエンジンも破壊することができる。

敵の飛行船に積まれた爆発物を狙撃する。この後、壮絶な爆発と共に、飛行船は墜落していくこととなる

邪魔者を始末することに成功したら、あとは母艦“PANDORA”へと帰還するだけである。続くミッション2では、限られた時間の中で敵機を撃墜する必要が出てくる。ロケット弾を使って、敵機を瞬殺する練習をしておくのもよいだろう。

ミッション2 [illegible]

本格的にお宝を回収しようと準備しているところへ、イギリス軍の爆撃機が襲ってきた。お宝を取られるくらいなら、爆撃で破壊してしまおうというのが狙いらしい。彼らの任務を阻止して、さらに爆撃機を奪うのが、このミッションの目的である。

ミッションが始まったらすぐに、3機の爆撃機のうち2機を撃墜しよう。ここで3機とも撃墜してしまうと、ミッション失敗となるので注意してほしい。次に、爆撃機を護衛している戦闘機を片付けていく。しかし、先ほどのミッションと違って、時間の制約があるため(2回爆撃されるとミッション失敗)、手早く戦闘機を撃墜しなくてはならない。戦闘機をすべてたたき落とすと、1機だけ残しておいた爆撃機に表示されるメッセージが、DOCK(ドッキングせよ)に変わる。爆撃機は一目散にお宝上空を目指して突き進んでいるので、エンジン出力を全開にして追いかけよう。爆弾を投下される前に、爆撃機の上空数メートルぐらいまで自機を接近させる。すると、機体の操縦をJackに任せて、主人公Nathan Zacharyは爆撃機へ飛び移り、それを奪取してしまう。

トライアルバージョンではここまでしかプレイできない。製品版では、奪取した爆撃機を操縦して、PANDORAへ帰還すればミッションクリアになる。ミッション2は注意するべき点が多いので、ミッション1よりは難易度が高い。護衛の戦闘機を撃墜してからでないと、爆撃機にドッキングできないという点と、爆撃される前にドッキングしなければならないという点には、特に注意が必要である。

3機の爆撃機のうち2機を、ほぼ同時に撃墜したところ。流れ弾で最後の1機も落としてしまわないように、ロケット弾ではなく機銃を使った方が良い

Crimson Skiesトライアルバージョンのダウンロード先
http://www.microsoft.com/games/crimsonskies/

CONTROL

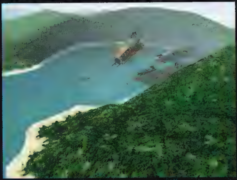
楽しい演出が満載の「Crimson Skies」。今回は、先日公開されたCrimson Skiesトライアルバージョンの攻略情報と、ゲームの舞台となる、アメリカの五つの地域でのミッションの概要をいち早くお届けしよう　文／Warren大尉

マンハッタンやハリウッドなど キャンペーンの舞台となる地域を紹介

Crimson Skiesのキャンペーンミッションは、大きく分けて五つの地域を舞台としている。各地域ごとに、ミッションが五つほど用意されていて、それらをクリアしていくことで、次の地域へと進む仕組みになっている。ここでは、各地域の特徴と、そこでプレイヤーが挑むミッションの概要について紹介する。

ハワイ

キャンペーンミッションの最初の舞台となるのがハワイ。南海の島を舞台に、空賊やイギリス軍を相手に暴れ回るステージである。島の中央部は、起伏に富んだ山岳になっているが、主に海岸線の近くでミッションが行われる。細かい操縦テクニックを要求されるミッションは少ない。ここで機体の操縦に慣れておこう。



ハワイステージには、二つの島が登場する。これは、左のページで取り上げたミッションの舞台となる島とは、違う方の島である。高い所から眺めると、起伏に富んだ地形がよく分かる

上の画像と同じ場所で、敵の潜水艦が浮上したところへ、ありったけのロケット弾を撃ち込んでいる場面

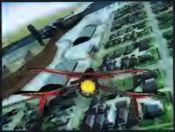
アメリカ北西部

平たんな地形が特徴的なアメリカ北西部では、敵の基地を中心にミッションが進行する。敵基地から新鋭機を盗み出したり、係留中の敵飛行船を強襲するといった、ダイナミックなミッションがいくつも用意されている。ハワイでのミッションと比べると、敵機の動きも機敏になっているので、簡単にはいかないだろう。

比較的平たんな地形の中を列車が走る。機関車から立ち上る煙が実に美しい

ハリウッド

その名のとおり、ハリウッドを舞台としたマップ。ハリウッドでは特に、アクロバット飛行を要求されることが多い。機体を縦にしないと通り抜けられないような、狭いすき間を通過させられるなど、厳しい要求がめじろ押しである。おまけに、敵もかなり強くなっているので、アクロバットに失敗して機体を損傷してしまうと、厳しい戦いを強いられる。



味方の乗るトレーラーを脱出させるため、ゲートを破壊しているところ。壁に囲まれた撮影セットが、いかにもハリウッドらしい。この壁は簡単に破壊することができるので、ぶつかりそうになったらすぐに撃とう

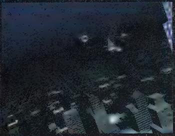
ロッキー山脈

ロッキー山脈が舞台となるこのマップでは、険しい地形をいかに克服するかが勝負の分かれ目となる。不利な状況になってしまっても、地形をうまく利用すれば、逆転することが可能である。また、川や滝など、美しい風景に見とれていると、川に架かっている橋や山肌に接触してしまうことにもなりかねない。筆者は、あと一歩でミッションクリアというところで、電線に翼を引っかけてしまい、あえなく墜落してしまったこともある。

険しい山岳地帯での戦い。敵は橋を潜って旋回するのか、それとも……。橋や谷の絡んだ低空戦は、一筋縄ではいかない

マンハッタン

キャンペーンの最後を飾るのは、大都会マンハッタン。見通しが悪い、夜間のミッションを中心に構成されているので、そびえ立つビルにぶつからないように注意しよう。所狭しと、地面が見えないほどビルが立ち並んでいるだけに、下方へ逃げる敵を追いかけたらそこにはビルが……なんてことが頻繁に起こる。下に向かって旋回するときは、じゅうぶんに注意しなければならない。



無数に立ち並ぶビルを、すり抜けるように飛ぶ。ビルの壁面は、ぎりぎりまで近づかないと見えてこない

Information

発売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
発売時期	：2000年12月1日

©&℗ 2000 Microsoft Corporation.All rights reserved.

DEATHMATCH

3Dシューティングの名作を再現した
CLASSIC QUAKE ARENA

「Kali Ⅱ」で3Dシューティングのゲームサーバーを検索すると、いまだに「QUAKE WORLD」をプレイし続けているゲーマーがいることに驚かされるが、今回紹介する「CLASSIC QUAKE ARENA」は、初代「QUAKE」の武器やマップを再現した「QUAKE Ⅲ ARENA」用のMODだ。QUAKEをプレイしたことがない読者は、このMODをインストールして、QUAKEシリーズの原点を楽しんでみてほしい。

文／Ume_N

懐かしのSuper NailgunやThunderboltが使用可能

「CLASSIC QUAKE ARENA」(以下、CQA)は「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)上で「QUAKE」を再現したMODだ。特殊なキーバインドが必要ないので、MODのインストール後すぐにゲームをプレイすることができる。操作方法の特徴としては、CQAはジャンプしている間の空中制御が可能になっており、移動スピードがQUAKE Ⅲと比べると若干速くなっているが、しゃがみ(Crouch)の動作ができなくなっている。空中制御については普通にジャンプした場合でもかなり軌道を変えることができるため、操作に慣れるとロケットジャンプを行った際などに、着地位置を正確に調整でき、対戦時に非常に役に立つ。

武器についてはQUAKEで登場したものがすべて登場し、懐かしのNailgunやSuper Nailgunが用意されているほか、もちろんAxeも復活している。そのほか、Grenade Launcherは発射間隔が短く、跳弾の動きが弱くなっており、Rocket Launcherは弾速が速く、威力が上がっているなど、QUAKE当時の仕様に合わせてある。この両武器を使ってアーマーを装備していないプレイヤーを攻撃すると、即死させることができる。Thunderbolt(Lightning Gun)は、連続発射時に照準を変えたときの電撃のぶれが無くなっており、常にまっすぐに出るようになっている。さらに、水中で使うと付近にいる相手を巻き込んで感電死するLightning Dischargeも再現されている。自分1人で死んだ場合は自爆になるので、フラグが—1になってしまうが、2人以上のプレイヤーを巻き込めば、一気にフラグを稼ぐことができる。

アイテムについては、Quad Damageを入手した際の攻撃時のダメージアップ効果が3倍から4倍になり、一定時間姿を消せるInvisibillityは名前がRing of Shadowsに変更された。また、一定時間無敵になるPentagram of Protectionが登場する。

Thunderboltを水中で使用すると発生するLightning Discharge(感電死)は、Pentagram of Protection(無敵アイテム)を併用すると自分がダメージを受けないで済む。CQADM3やCQADM5は、水辺にThunderboltとPentagram of Protectionが出現するので狙い目だ

プレイヤーが死亡した際は、持っていた武器をその場に落とすのでなく、QUAKEと同様にBackpacksを落とすようになっている。プレイヤーのモデルは、QUAKEに登場したプレイヤーキャラクター“Ranger”しか使用できないが、標準のRangerのスキンを含めて、計14種類のCQAオリジナルスキンの中から選択できる。マップはCQAオリジナルのものと、QUAKEに登場したマップのリメイク版など、合計9種類が収録されている。

高度なプレイを見せたプレイヤーに対して与えられる“Medals”(メダル)には、CQAオリジナルのものが用意されている。画面に表示されているブルーのメダルは、連続して10フラグ獲得したプレイヤーに与えられるElite

基本的な戦い方はQUAKEと同じく、Rocket Launcherがメインの武器となる。ロケットジャンプは、QUAKE Ⅲと比べるとかなり高い位置まで飛べ、空中制御もできるのでさまざまな場所に移動できる。ただし、Quad Damageを持っている時にRocket Launcherを使うと自爆する危険性が高くなるので、ThunderboltやSuper Nailgunなどで攻撃するのがいいだろう。Super Nailgunは命中精度が高く、連射が可能であるため、うまく使えば有効な武器になる。ゲームサーバーについてはそれほど多くないようだが、BOTマッチに対応しているため、オフラインでも楽しむことができる。

MODのダウンロード先

CLASSIC QUAKE ARENA
http://www.planetquake.com/milk/classic/

MODとは何か

ここで紹介しているMODとは、3Dシューティングのゲーム内容を変更、拡張するためのソフト“Modifications”を指している。ベースとなっているゲームソフト(製品版)を持っていれば、MODをダウンロードしてインストールするだけで、無償でプレイできる。MODについて不明な点があれば、Play Onlineのホームページにある掲示板(http://www.play-online.com/po_board/)にて質問してほしい。

ARENA

このマップは、QUAKEをプレイしたことがある読者であれば見覚えがあるはず。基本的なマップ構造や武器の配置はQUAKEと同じだが、Nightmareレベルの一部が変更されており、Quad Damageが取りにくくなっている

CQAオリジナルのマップ。非常に狭く、強力な武器が多く入手できるため、激しい撃ち合いになるだろう。こういった狭いマップでDeathmatchに参加する場合、混戦状態にあるエリアには近寄らず、少し離れた場所から群衆を攻撃するのが有効だ

武器

Nailgun

左右の銃口から交互に弾を発射するが、連射性能が低く、弾速も遅いので使いづらい。Quad Damageを取った状態でもそれほど攻撃力が高くないので、ほかの武器を探した方がいいだろう

Super Nailgun

弾を一直線に連続して発射する、ガドリングガン風の銃。連射性が高く、着弾スピードが速いので、かなり使い勝手がよい。うまく使えば、Thunderboltのように敵に連続してダメージを与えられる

Grenade Launcher

QUAKEシリーズでおなじみの武器だが、モデリングが格好良くなっている。QUAKE Ⅲの同武器と比べて発射間隔が短くなっているが、跳弾力が弱く、爆発までの時間が若干長い

アイテム

Pentagram of Protection

一定時間無敵となるアイテム。底なしの穴に落ちれば死んでしまうが、敵からの攻撃、爆風、溶岩のダメージは受け付けなくなる。Quad Damageと組み合わせると完全無敵となって、敵は近寄れなくなるだろう。出現間隔は5分

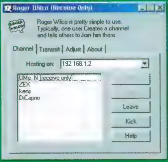
Ring of Shadows

自分の姿が透明になるアイテム。QUAKEの場合、目玉だけ残った状態で表示されるが、このRing of Shadowsについてはプレイヤーの輪郭がうっすらと見える程度に姿が消せる。出現間隔は5分

Backpacks

相手を倒したときにプレイヤーが落とすアイテム。これを取れば、相手が使っていた武器と弾薬がすべてが手に入る。敵が落としたBackpacksはなるべく回収しておくのが望ましい

チーム戦に最適なコミュニケーション手段 ボイスチャットソフト Roger Wilco



電話より音質が悪いが、音声でメッセージが伝えられれば、ゲームの楽しみ方がさらに広がるはずだ

QUAKE Ⅲに限らず、マルチプレイ中に行うチャットといえば、キーボードを使ったメッセージの入力か、あらかじめ決められたメッセージをキーに割り当てておき、それを状況に応じて使うしかない。ところが、ここで紹介する「Roger Wilco」というソフトを使えば、リアルタイムで音声によるチャットを行うことができる。Roger Wilcoはフリーソフトで、使える機能は少ないが、回線にあまり負荷を与えないため、ISDNでも問題なく使うことができる。

ソフトはWebサイト(http://www.rogerwilco.com/)からダウンロードすればよいが、そのほかサウンドカードとマイクが必須となる。サウンドカードについては、Sound Blaster Live!やMonsterSound MX300などであれば問題なく使える。マイクはヘッドフォンで代用することも可能だが、音の拾い具合が悪いので、本格的に使用するならパソコン用のマイクを別途用意した方がいいだろう。

Roger Wilcoをインストールしたら、ソフト起動後にAdjustタブのConfigureで設定を行う。複数のプレイヤー同士でボイスチャットを行うためには、仲間のだれかがRoger Wilcoのサーバーになり、ほかのプレイヤーはそのサーバーに接続することになる。自分がサーバーになる場合、ChannelタブのCreateを押し、Passwordを設定するだけでよい。ほかのプレイヤーはCannelタブのJoinを押して、サーバーとなっているプレイヤーのIPアドレスとPasswordを入力すればいい。あとはゲームを起動し、Transmit Keyに設定したキーを押しながらマイクに向かってしゃべれば、相手に音声が伝わるはずだ。音質はあまり良くなく、通信状況が良好でも電話より悪い程度だが、戦場での通信の雰囲気が出ていると考えれば問題ないだろう。

ボイスチャットは、タイムリーな状況報告が必要となるCapture the FlagやTeam Deathmatchなどで威力を発揮する。2000年8月号で紹介した「FIREARMS」や「COUNTER-STRIKE」、9月号で紹介した「WEAPONS FACTORY ARENA」など、チーム戦を楽しんでいるプレイヤーには、ぜひ試してみてもらいたい。

メサイヤ

天使ボブの能力を駆使して悪の根源であるサタンを倒せ

ラスト3ステージの攻略手順を完全解説

軍事地帯

前のステージで見事ダンスコンテストに合格し、クラブのVIPルームを抜けると、そこは軍事地帯となっている。ここから最終目的地である月に移動するのだ。しかし、そのためには途中でノンプレイヤーキャラクター（以下、NPC）のビヒーモスに憑依し、テレポッドまでたどり着かねばならない。

Step1 道路に飛び降りてコマンダーに憑依

スタート地点から下にある道路に飛び降り、2人いるCOPのうちどちらかに憑依して、ロックされていない左のドアに進もう。

T字路の手前にはコマンダーが乗っているリフトがあり、わきのパネルを使うと、リフトが降りて来る。コマンダーにこっそりと憑依して、T字路の真ん中と左奥にいる敵の一群の前を素通りしたら、直進して扉の前にいるCOPと戦い、先に進もう。

敵側のキャラクターにだれにも見つかることなく憑依してしまえば、武器を構えたりせずに、そのキャラクターらしく行動している限り、敵からの攻撃を受ける心配は無い

Step2 ねずみに憑依して通路を進む

扉を抜けると、囲いの中で科学者が作業しているが、ここでは床にいるねずみに憑依し直そう。COPに憑依していた場合は、部屋の外で離脱しておくと、スムーズにねずみへ憑依できる。

ねずみに憑依したら、突き当たりの壁の下側にあるダクトを進もう。途中で左に曲がれば、科学者がいる囲いの上に出る。すると、鳥が飛んできて、ねずみになっているボブを装甲ビヒーモスが格納されている部屋まで運んでくれる。

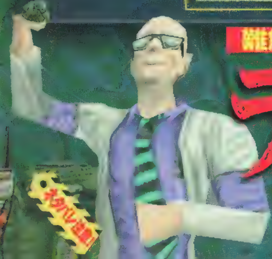
Step3 装甲ビヒーモスに憑依

ねずみから離脱してCOPに憑依したら、左右にあるスイッチのどれか一つを押して、装甲ビヒーモスの囲いを外す。COPから離脱して、囲いが外れたビヒーモスへ上から飛び降りるように憑依したら、周りにいるCOPを倒そう。

Step4 COPたちを倒してテレポッドへ進入

格納庫から出た先は、スタート地点になっている。そのまま先へ進むと、メイザーを持ったCOPたちと戦うことになる。彼らを倒して、先ほどは進めなかった圧力プレートで開くドアを進み、そこで待ち構えているCOPとビヒーモスと対決する。うまく倒せたら、奥の部屋で科学者に憑依し直して、テレポッドの電源を入れ、部屋の真ん中にあるテレポッドに入ろう。

途中でビヒーモスが倒されてしまったら、格納庫へ戻り、残っているビヒーモスを稼働させて憑依しよう

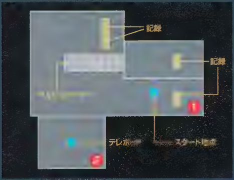


難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい！

月の処理場

テレポートした先は、あちこちが破壊された月の処理場だ。ここでは、散在している科学者の記録から、何が起こったのかを推測することができる。このステージまで来ることができれば、サタンとの決戦も間近だ。



Step1 科学者の記録をすべて読む

テレポッドがある部屋の右隅には、壊れたコンソールがある。そこに近づいてEnterキーを押すと、事故が起こったときの科学者の記録を読むことができる。これを読んだら、隣の大きな部屋に進み、ベルトコンベヤーの向こうにある二つの壊れたコンソールで同様に2種類の記録を読もう。読む順序はこれと同じでなくても良い。

これら三つの記録を読むと、テレポッドの前にあるドアから、小さな部屋に入ることができる。この部屋にも壊れたコンソールがあるので、そこでも記録を読もう。すると、今まで開かなかった大きな部屋の扉が開くようになる。

Step2 テレポッドで最終ステージへ移動

大きな部屋の扉を開け、両わきのバーが緑になったら中に入ろう。部屋の中にはテレポッドがあり、そこへ進入すればサタンが待ち構える最終ステージ"アウトポスト"へ移動できる。

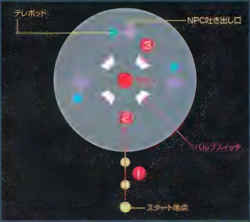
このテレポッドに入れば、いよいよサタンが待っているアウトポストへ向かうことができるのだ

アウトポスト

ようやく最終決戦の場所へたどり着くことができた。ここでは、足場の外側に落ちるとゲームオーバーになってしまうので、じゅうぶんに注意しながら行動しよう。

Step1 アウトポストの中心部へ飛行

テレポートした先は高台の上だ。ほかの足場へ進むには、わずかながら空中を飛行できるボブで移動する必要がある。従って、NPCに憑依している場合はいったん離脱してから、遠くに見えるサタンがいるエリアまで飛んでいこう。



Step2 エビル・ボブを2体倒す

中央のエリアに着くと、サタンがエビル・ボブを2体出現させる。このエビル・ボブは、ほかのNPCに憑依して攻撃してくる。うまく攻撃を避けながら、三つの吐き出し口から出現するCOPに憑依して、ポンプガンで撃ち殺そう。

エビル・ボブが憑依しているNPCの頭部には、ボブの天使の輪に対応した、黒い悪魔の輪が付いている

Step3 バルブのスイッチを押す

次に作業員に憑依して、マップ中央部を取り囲むように設置されている柱の外側に付いている四つのスイッチを押して、バルブを止めよう。

時折サタンが放出する黄金の輪は、触れただけで死亡してしまう。巧みにジャンプをしてかわそう

Step4 NPC離脱でサタンを倒す

バルブをすべて止めると、サタンを防御していたバリアーが解除される。彼を倒すには、憑依したNPCから離脱する瞬間の光で攻撃するしかない。サタンに近づくと、彼はつかみ掛かってくるので、捕まえられる直前にNPCから離脱してダメージを与えよう。サタンの体力ゲージが左上に表示されるので、それを見ながら、次々とNPCへの憑依と離脱を繰り返すのだ。サタンを倒すことができれば、長かった戦いもようやく終わりとなる。

NPCからの離脱でサタンにダメージを与えるには、かなり接近しなくてはならない

憑依(ひょうい)システムがユニークな3Dアクションアドベンチャー「メサイヤ」。本作の攻略には、アクションやシューティングのテクニックだけではなく、各ステージの随所に仕掛けられたなぞの解明が必要になる。今回は、ラスボスであるサタンと戦う直前の2ステージの進み方と、最終ステージの攻略法を解説しよう。　文／西尾やさ

© 2000 Interplay Entertainment Corp. ... are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved.

コンソールのネットワークゲーム情報をキャッチ

Console Online

怒濤のネットワークゲームラッシュが続くDreamcast。安価にネットワークゲームを楽しめるハードとして成長を続けている。ますますパソコンとコンソールの垣根が無くなる予感が強くなってきた。今回は、コンソール初のネットワーク対応フライトシミュレーター「エアロダンシングF ～轟つばさの初飛行～」と、ダンジョン探索型オンラインRPG「ルーンジェイド」の2本の特選情報を紹介する。 文／TETSU

Dreamcast

エアロダンシングF ～轟つばさの初飛行～

メーカー：CSK総合研究所(CRI)
発売日：11月16日(予定)
価格：3,800円

ネットワーク接続方式	マルチプレイ料金
インターネット	プロバイダーへの接続料及び通話料のみ

Dreamcast(以下DC)のフライトシミュレーターとして評価の高い「エアロダンシング」シリーズ。そのネットワーク対応版がこの秋登場する。これは、同シリーズのファンの多くの要望によって実現したもので、インターネットを経由することで、全国のプレイヤーと1対1のリアルタイムでのドッグファイトが楽しめる。このほかにも、各種ミッションへ挑戦するミニゲームモードや、ユーザーの華麗なフライトデモデータが収録されている。

操作の複雑さとシミュレーターとしてのリアルさは直結しないと確信できる完成度。ゲームパッドによる簡単操作なのに、フライト感覚はリアルそのものだ

ユーザー待望のリアルドッグファイト

ネットワーク対戦では、シングルプレイ時には不可能な1対1の格闘戦が体験できる。リアルドッグファイトはもちろん、ライフ制を導入した、ゲーム性の高いモードも選択可能。まずは各ミッションで腕を磨いておきたい。

対戦時は、リアルタイムで戦況報告が表示される

新たに7種の特別機体が登場

ネットワーク対戦時には、実在する戦闘機の特別塗装バージョン5種の中から自機を選択できる。ただし、前作を持っている場合は、前作に登場した通常塗装機体も選べ、最大29種が選択可能になる。シングルプレイのフライトでは、加えて2種の練習機も選べる。

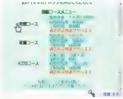
インパクトのある特別塗装機が新機体として加わった

Console Topics Dreamcastのネット接続方法

DCでネットワーク接続をする場合、まず最初にいくつかの設定をしなければならない。しかし、複雑なパソコンでの接続とは違い、あくまで“簡単に、気軽に”設定可能である。ここでは、DCをネットワークに接続するためのおさらいをしてみよう。

①ユーザー登録
専用ブラウザー「ドリームパスポート(現在はバージョン3)」をセットして起動。“はじめから”を選んでユーザー情報を登録する。

②プロバイダーの選択
接続するプロバイダーを選択。DC専用に用意されたセガプロバイダーのほか、PC用プロバイダー契約のアカウントでも接続できる。



③設定完了
設定したプロバイダーを経由してインターネットに接続すれば完了。ゲームの個々の設定は、各ゲームのホームページで行う。

ポイント1
セガが用意しているプロバイダーには三つのコースがあり、課金システムが面白い。定額コースは月1,980円(税込)で、クレジットカードか、Web Moneyで支払う。従量コースは3分10円(税別)でダイヤルQ2システムから請求される。また、18歳未満のユーザーには、7～20時までの利用時間制限つき無料コースが用意されている。

ポイント2
ネットワークゲームのための回線は、ソフトによって異なっている。現在の主流は、インターネット回線とKDDのデータオンデマンド回線だ。前者は一部を除くほとんどが通常の接続でプレイ可能。後者は料金が掛かるが専用の回線なので快適なプレイが楽しめる。また、別途サーバー使用料が掛かるゲームもあるが、支払いはWeb Moneyでできるので簡単。料金も月300円程度に設定されている。

Dreamcast

ルーンジェイド

メーカー：ハドソン
発売日：発売中
ホームページ http://runejade.dricas.ne.jp/
価格：5,800円

ネットワーク接続方式
インターネット
マルチプレイ料金
・サーバー使用料300円／30日（10月末まで無料）
・プロバイダーへの接続料及び通話料

これまでも本コーナーで何度か紹介してきた、コンソール初のオンラインRPG「ルーンジェイド」が遂に発売された。

ゲームは「DIABLO」に似たスタイルのダンジョン捜索型RPG。キャラクターごとのシナリオに沿った、いくつものミッションをクリアしていくという内容。パソコンのオンラインRPGと同様に、ネットワークを介したマルチプレイ（最大4人まで）が可能だ。ただし、シングルプレイでも充分に楽しめるところが、コンソールならではの魅力といえる

若干荒削りな雰囲気はあるが、RPGとしての完成度は高い。コンソールからオンラインRPGに参加できるという点で、ぜひ体験してほしいソフトだ。

一度クリアしたミッションは、以降何度でも挑戦できる。ただし、ダンジョンの形は毎回変わっている

プレイスタイルと職業

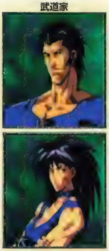
プレイヤーはまず最初に、自分の分身となるキャラクターを作成する。キャラクターには四つの職業が用意され、それぞれに性別があるので、合計8パターンから選択できる。職業によって、装備できる武器と初期ステータス、レベルアップ時の成長限界値が決められている。例えば、遠距離攻撃に優れたタイプは、直接攻撃にかかわるステータス“力”で設定できる上限が低いなど、キャラクターごとに一長一短である。

キャラクターは最大8人まで登録できるので、すべての組み合わせで作ってみて、自分のプレイスタイルに合ったものを選ぼう。

騎士

“筋力”に優れている。スタンダードな強さを持ち、最初からそこそこに戦える。どちらかといえば初心者向け

武道家



“生命力”に優れている。体力が多いので、ダメージをもろともせず進んでいける。ある程度成長すると強さを発揮

忍者

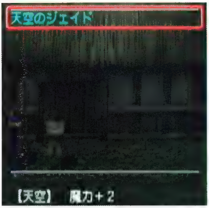
“素早さ”に優れ、敵より先に攻撃できる初心者向けキャラクター。手裏剣を装備すれば、遠距離から敵を攻撃できる

魔術師

“魔力”に優れている。魔法での攻撃をメインとし、術を唱えるスピードも速い。序盤は辛いので、中級者以上向け

ジェイドでステータスを強化

“ジェイド”とは、ステータスの増加や特殊攻撃からの耐性など、武器や防具と組み合わせて“加工”し装備することで効果を発揮するアイテムだ。当然、強い武器に効果の高いジェイドを付けることが理想となる。とはいえ、アイテムを持てる数は限られているので、効果が中途半端なものでも出し惜しみせずに使ってしまうのが、序盤の攻略のかぎである。



アイテムは1キャラクターにつき20個しか持てない。効果の低いジェイドはお荷物以外のなにものでもない。使うか売るか、もしくは捨ててしまおう

ヘビーに遊ぶならオンラインで

コンソール初のオンラインRPGとあらば、マルチプレイを見逃す手はない。見知らぬ仲間とのコミニュケーションはもちろんのこと、最大4人のパーティーでミッションに挑めば、戦略性が要求され、独特の緊張感を味わうことができる。また、プレイヤー同士でアイテムの交換ができ、未入手のミッションを他のユーザーからもらうことも可能なのだ。

シングルプレイでは体験できない新しい興奮が、ネットワーク上には存在している。

ゲーム中の会話もチャット形式で行われる。キーボードがあれば楽だが、コントローラーでも入力可能

10月末限定ミッションのお知らせ

10月30～31日の2日間、期間限定スペシャルミッションが入手できる。この2日間にネットに接続すると、自動的にミッションリストにスペシャルミッション「ハロウィンパーティー」が追加される。このミッションにはハロウィンをイメージしたモンスターたちが数多く登場。ミッション自体の難易度は最高ランク、レアアイテムの出現率も高いという。

この日を逃してしまうと、他のユーザーにもらうしか入手方法がなくなるので、ユーザーの方はぜひアクセスしてみよう。

ミッションの難易度は高く、モンスターは強め。見た目の雰囲気は楽しいが、キャラクターのレベルが高くないと、攻略はきついだろう

PRESENT 読者プレゼント

1 GeForce2 MXを搭載した最新ビデオカード

2000年11月号のVIDEOCARD MANIAXで紹介した、カノープスのGeForce2 MXチップ搭載ビデオカードSPECTRA F11を1名に。

2 大人気RPG「DIABLO II」

(株)メディアカイト

傑作RPG「DIABLO II」のWindows用英語版、Mac用英語版、共に日本語マニュアル付きを各2名に。

3 話題の新作タイトル3点

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

初心者にも安心の日本語チュートリアルが追加された「ウルティマ オンライン：ルネッサンス・エディション」(3A)を10名に。リアルなバイクレーシング「スーパー バイク 2001」(3B)と、人気タイトル「シムピープル」の追加キット「シムピープル ハッピーライフ! データセット」(3C)を各3名に。

3A

3B

3C

4 ロジクールの新型デバイス2点

(株)ロジクール

デュアルバイブレーション機能を搭載したコントローラーWingMan RUMBLE PAD(4A)と、2ポートのUSBハブを搭載したキーボードiTouch Keyboard(4B)を各1名に。

4A

4B

5 (株)マイピック

往年の名車が登場するレーシングゲーム「スピリット オブ スピード 1937」を3名に。

6 インフォマジック

Matrox Millennium G400のロゴがプリントされたTシャツ(Mサイズ、Lサイズ)を各4名に。

7 (株)マイクロソフト

デジタルグッズの持ち運びに最適な"Microsoft"のロゴ入りバッグを1名に。

8 (株)コーエー

オリエンタルな雰囲気の国産オンラインRPG「アプサラス」を3名に。

9 (株)M3エンタテイメント

世紀末を舞台にした3Dアクション「メサイヤ」のオリジナルTシャツを3名に。

10

今月号の特別企画「有名人のゲームライフ」でインタビューした浅草キッドのお二人のサイン入りポロシャツを1名に。

11

今月号の特別企画「レトロゲームのススメ」で紹介したタイトル(編集部で使用したもの)をジャンルごとのセットにして各1名に。

11A RPGセット

日本ファルコム(株)：「イースIIエターナル」
(株)ティーアンドイーソフト：「ハイドライド3」
(株)デジキューブ：「ウィザードリィ リルガミン サーガ」

11B シミュレーションセット

(株)デジキューブ：「三國志III」
(株)メディアカイト：「ULTRA2000シリーズ 銀河英雄伝説III」
(株)メディアカイト：「GREATシリーズ 大戦略 for Windows パワーアップバージョン」

11C アドベンチャーセット

(株)アンバランス：「太陽の神殿」
(株)サイバーフロント：「PCゲームBESTシリーズVol.22 マンハッタンレクイエム」
(株)サイバーフロント：「PCゲームBESTシリーズ Vol.23 琥珀色の遺言」

11D パズルセット

(株)アンバランス：「倉庫番-難問指南-」
(株)マイピック：「レミングス レボリューション」

11E アクション・シューティングセット

(株)セガ・エンタープライゼス：「セガメモリアルコレクション」
(株)サイバーフロント：「PCゲームBESTシリーズ Vol.28 スペースインベーダーX」

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは2000年11月24日(1月号発売日)です。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

Computer Parts & Games Plus

OVER TOP

日本全国通販OK!!

マイクロソフトより 10月27日発売予定
新しいゲームコントローラー発売!!

キーボード操作よりも早く、簡単にコマンド入力が可能に!!

「AGE OF EMPIRE」などのストラテジーゲームに最適なゲームコントローラー (USB接続専用)

MICROSOFT
SIDEWINDER
STRATEGIC COMMANDER
ストラテジック・コマンダー

SideWinderシリーズのジョイスティクが新しくなります。

●フォースフィードバック2
従来のForceFeedbackProの後継機種
新しくUSB接続専用になり、ACアダプターを本体に内蔵
Windows2000にも対応になりました

●プレシジョン2
従来のPrecision Proの後継機種 フォースフィード2のボタン機能は同じでフォースフィードバックがない低価格版

(それぞれの価格は下の欄にあります)

今売れてます

RANBOW SIX Covert Ops (海外版)
人気シリーズの最新作!今度はトレーニングモードで腕をみがいてミッションをクリアしろ!!
¥5,200
(国内版は10月下旬発売予定)

AGE OF EMPIRE 2: The Conquerors Expansion (国内代理店版)
大ヒット作「AOE2」の追加拡張キット 新しい5つの文明と4つのキャンペーン追加!
¥5,600
(海外版は4600円で販売中)

Diablo II (日本語版)
遂に登場日本語版!!
¥7,980
DIABLO II FIGURE ¥4,477

Baldurs Gate II (E)	¥6,800
HEVY METAL F.A.K.K.2(マ)	¥7,200
マイト&マジック 8 (J)	¥6,600
カーマゲドンTDR2000(マ)	¥6,400
コードネームイーグル～双頭の鷲～(マ)	¥6,400
SHOGUN:TOTAL AIR WAR(J)	¥6,400
ALFA CENTAURI 完全版(J)	¥7,200
スピリット オブ スピード(J)	¥5,600
アプラサス(J)	¥7,200
HOMEWORLD:CATACYSM(E)	¥5,800
MICROSOFT's CRIMSON SKIES(E)	¥7,800

今月の注目ソフト

Sudden Strike 完全日本語版

10月下旬発売予定

WW2中のヨーロッパを舞台にしたコンバットリアルタイムストラテジーゲーム 細かく表現されたキャラクターに1シナリオ1000以上のユニットが登場するなど精密なゲーム画面により操作し易さを追求した操作パネルがゲームの楽しさを倍増させています。もちろん、マルチプレイにも対応。

MICROSOFT Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater

10月下旬海外版入荷予定
(国内版12月発売予定)

2年ぶりにマイクロソフトのアクション・フライトシュミレーターが登場。リアルにWW2時を戦闘機、コックピット、シナリオで再現 興奮が再び!

◎◎BEST SELLER GAMES◎◎

MICROPROSE(マイピック)
GRAND PRIX 3
(英語/日本語マニュアル付版)
¥6,981

Half-Life ミレニアムパック
(英語/日本語マニュアル付版)
¥7,143

F1 2000(J)	¥6,400
Need For Speed: PORCHE Unleashed	¥6,200
SEGA RALLY2	¥6,000
Mobile 1 Rally	¥6,600
GP 500	¥6,200
R6:ローグスピア	¥7,200
QUAKE 3	¥5,980
MS FLIGHT SIM	¥11,800
MS COMBAT FS	¥7,800

シムピープル	¥6,972
ウルティマ9	¥6,972
ウルティマ・コレクション	¥6,972
UO:ルネッサンス	¥2,972
EVERQUEST	¥4,980
Acherons Call	¥4,800
NOX	¥6,972
TACIYON	¥7,200
CLOSE COMBATⅣ	¥6,981
F-18/E ホーネット	¥6,600

上記に無いタイトルは,お電話又はメールにてお気軽にお問合せください。

国内タイトル新作発売予定

10/27	トラフィック・ジャイアント	¥未定
10/下	サドンストライク(J)	¥7,200
10/下	BANG!(マ)	¥未定
10/下	ルーン(マ)	¥未定
10/下	Vラリー2	¥未定
10/下	RainbowSix コバートオプス(マ)	¥7,200
11/上	RISK II (J)	¥未定
11/16	シムピープル ハッピーライフデータ	¥1,980
11/16	C&C REDALERT2(E)	¥5,800
11/23	DEVIL INSIDE(J)	¥6,400
11/23	スーパーバイク2001(J)	¥6,600
11/下	QUAKE 3 拡張キット(マ)	¥3,981
11/下	ガンシップ(J)	¥未定
11/下	スターランサー(J)	¥未定
12/07	エアポート・タイクーン(J)	¥7,200
12月	MechWarrior4(E)	¥未定

《発売日/価格は予定ですので変更する場合があります。》

輸入タイトル入荷予定

Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater	(MICROSOFT)
Zeus:Master of Olympus	(SIERRA)
Squad Leader	(MICROPROSE)
Starship Troopers	(MICROPROSE)
FIFA 2001	(ELECTRONIC ARTS)
Command & Conquer: Red Alert 2	(WESTWOOD STUDIOS)
SACRIFICE	(INTERPLAY)
Rune	(GATHERING OF DEVELOPERS)
F1 CHAMP SEASON 2000	(EA)
DELTA FORCE LAND WARRIOR	(NOVA LOGIC)
Escape From Monkey Island	(LUCAS ARTS)
Legend of the Blademasters	(RIPCORD)
Tribes 2	(SIERRA)
Evil Dead Hail to The King	(THQ)
MechWarrior 4	(MICROSOFT)
CALL TO POWER 2	(ACTIVISION)
C&C RENEGADE	(WESTWOOD STUDIO)
Quake III Arena Mission Pack	(ACTIVISON)

《上記のタイトルは今後の入荷予定タイトルです。入荷日・販売価格は決まっておりません。》

NEW [MICROSOFT]
ストラテジーゲーム用コントローラー

ストラテジック コマンダー	¥7,800
[SAITEK] GM2	¥6,800

Game Pad

[MICROSOFT] SideWinder	
PnP Game Pad	¥3,191
Game Pad Pro	¥4,972
Freestyle Pro	¥7,982
Dual Strike	¥8,400
[LOGICOOL] Wingman	
GamePAD EXTREME	¥7,972
RUMBLEPAD(振動機能付)	¥4,980
[GRAVIS]	
Xterminator	¥6,800
[ノーブランド]	
CS-510U(USB/8ボタン)	¥953
JP-UD1(USB/12ボタン/Feedback)	¥3,381
Silver Shutle(キーボード・エミレーション)	¥3,800

Wheel Controller

[MICROSOFT] SideWinder	
FORCE Feedback Wheel	¥18,800
Precision Wheel	¥9,980
[LOGICOOL] Wingman	
Formula Force Wheel	¥18,800
[Guillemot]	
FORCE FEEDBACK RACING WHEEL	¥18,800
RACING WHEEL	¥5,800
[ノーブランド]	
アナログ・ホイール・コントローラー	¥6,800

FLIGHT Controller

NEW **[MICROSOFT]** SideWinder	
FORCE Feedback 2	¥12,800
Precision 2	¥6,800
[LOGICOOL] Wingman	
EXTREME 3D DIGITAL	¥7,972
Attack	¥3,972
[CH Product]	
F-16 Combat Stick(USB)	¥9,000
Flight Sim 操縦桿PC	¥12,800
Pro Throttle	¥13,800
Pro Pedal	¥10,800
Pro Pedal(USB)	¥13,800

[SAITEK]JOYSTICK&GAME PAD ACTION PAD & MOUSE GM2 ¥6800

CYBORG 3D Control PAD USB	¥3,981	ST110 Dynamic Joystick	¥2,980	P120 PC Pad	¥1,200
CYBORG 3D JOYSTICK	¥6,400	SP550 Joystick&Control Pad	¥3,981	X8-34	¥953
CYBORG 2000 JOYSTICK	¥3,800	P750 Digital Control Pad	¥3,277	X8-32M	¥1,905

[GAMETECH製品]

アーケードスティックコントローラー PCプロシードクアーケードUSB	¥3,400
パソコン用PSコントローラーアダプター PCツナイデント	¥2,477
PCツナイデントUSB	¥2,972
PS・64・GBセーブデータ書き出し&読みこみツールゲームデータステーション	¥4,800

[SK-NET製品]
パソコン用PSコントローラーアダプター

SMART JOYPAD II	¥2,980
SMART JOYPAD2 for Mac	¥3,980
SMART JOYPAD III (遂に登場フィードバック対応版)	¥3,980

[マイコンハウス製品]

アップスキャンコンバーターユニット XRGB2	¥22,858
ビデオスキャンコンバーターユニット XPC3	¥26,667
アナログRGB-S端子変換ユニット XAV-2s	¥8,191
アナログRGB分配ユニット Rooty	¥7,800
21ピン・アナログRGBセレクター SELECTY21	¥5,800

通販のお申し込み/在庫・入荷の御確認は
ホームページから (リストにない商品はメールにてお問合せください)

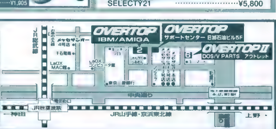
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

電話で 03-3255-3500
代引き/銀行振込のお支払いになります

振込口座先:
三和銀行 秋葉原支店(支店番号626)
普通 1050420 オーバートップ

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494

《営業時間》
月～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30



パソコン用ゲームコントローラーメーカーとして、マイクロソフトと市場を二分するロジクールが、ハンドルコントローラー、ジョイスティック、ゲームパッドの新製品を発表した。いずれもフォースフィードバックとUSB接続をサポートしており、特にゲームパッドでフォースフィードバック機能に対応したのは、パソコン向けゲームコントローラーとしては初めてのことだ。今回は、これら3製品の使用感を紹介する。 文／Warren大尉

全製品でフォースフィードバックをサポートする ロジクール WingManシリーズ3製品

滑りにくいグリップを採用した WingMan FORMULA FORCE GP

最近のハンドルコントローラーとしては、非常にオーソドックスな作りで、六つのボタンを装備したステアリングとペダルの二つで構成されるWingMan FORMULA FORCE GP。触ってみてまず感じたのが、赤いゴムで作られているラバーグリップの質感の良さである。この部分は革巻きのステアリングに近い握り心地で、汗をかいても滑ることがなく、使ってみて好印象を持った。ステアリングの形状が複雑なのと、グリップがやや太いのは好みが分かれるところ。筆者は、もう少し細身のグリップの方が回しやすいと感じたが、これは実車のステアリングと同様に、人それぞれであろう。

実際にゲームで使ってみた感触は、Lock to Lockの角度（ハンドルの可動範囲）が他社製品に比べると少々大きく、丁寧な操作が可能である反面、ラリーゲームなどで素早い切り返しが必要な場面では操作にもたつくだろう。ペダル部分は、前モデルのWingMan FORMULA FORCE（1999年12月号p.120参照）から大きく進化しており、かなり使いやすくなっている。ペダルストロークがじゅうぶんあるため、大馬力FR車のようなアクセル開度にシビアな車を操るゲームにおいて、真価が発揮されることだろう。デバイス付属のゲームソフト「SPORTS CAR GT」などはその典型である。ブレーキペダルの固さも程よく、踏み加減をコントロールしやすい。

フォースフィードバック機能は、マイクロソフトの製品よりも反動に違和感がないが、デフォルト設定のままでは反動がきつすぎ、精密なハンドル操作が要求される「GRAND PRIX 3」のようなゲームには向かない。付属のユーティリティーソフトで簡単に強さを調整できるので、デフォルトの半分ぐらいの設定でプレイするのをお勧めする。

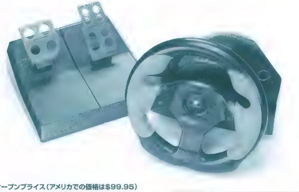
そのほか気になったのが、前面に付けられたボタンのサイズが小さく、突き出し部が少ないため押しづらいという点だ。マイクロソフトのハンドルコントローラーと比べると、この部分のボタンが二つ少なく、ゲームによっては致命的な欠点になることもある。さらに、机に固定するためのクランプが非常に貧弱で、激しいフォースで揺さぶられていると、すぐに外れてしまう。Thrustmaster社やCH Products社の製品のように吸盤を併用しているわけでもなく、手前の方に付いている二つのクランプだけで止めているためである。さらにこのクランプはグリップするための固定面が小さいため、天板の端が斜めに加工されている机の場合、取り付けられない可能性がある。長時間レーシングゲームを楽しむのであれば、机の裏側にゴムのシートを張るなどして、動かないよう工夫する必要があるだろう。

センター位置への戻り動作が自然な WingMan FORCE 3D

こちらはフライトシムなどで活躍する、スティックタイプのデバイスである。フォースフィードバック対応ジョイスティックというと、どうしてもきょう体が大きくなってしまいがちだが、この製品は非常にコンパクトにデザインされており、ディスプレイやキーボードで占有された机上の限られたスペースでもなんとか設置できるサイズだ。スティックおよびきょう体には、七つのボタンと一つのハットスイッチが装備されており、付属ソフトウェアを使って自由にキーバインドすることが可能である。

フォースフィードバック対応ジョイスティックは、これまでいくつも製品化されてきたが、どの製品も共通して抱えている問題点がある。それは、スティックが中央に戻るためのリターンスプリング（ばね）が無いため、モーターでこれをシミュレートしなくてはならないという点である。モーターを使った場合、スティックの戻りが遅く、ばねとは異なって操作に

WingMan FORMULA FORCE GP



価格：オープンプライス（アメリカでの価格は$99.95）
対応OS：Windows 98以降／2000
接続端子：USB
サイズ、重量：ステアリング=255(W)×300(D)×260(H)mm、1,250g
ペダル=255(W)×255(D)×145(H)mm、890g
添付ソフト：SPORTS CAR GT
問い合わせ先：ロジクール TEL 03-5350-6490
URL：http://www.logicool.co.jp/

WingMan FORCE 3D

価格：オープンプライス（アメリカでの価格は$59.95）
対応OS：Windows 98以降／2000
接続端子：USB
サイズ、重量：198(W)×202(D)×220(H)mm、1,100g
添付ソフト：CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

違和感を覚え、どの製品を使ってみてもしっくりこなかった。さらに、フォースフィードバック機能を使っているときはリターンスプリングエミュレートは機能しない、という仕様の製品が多かった。ところが、このWingMan FORCE 3Dは違う。とにかく自然な戻りの感覚と共に、きっちりとセンター位置にホールドする。もちろん、フォースフィードバック機能とリターンスプリングエミュレートは両立可能と、至れり尽くせり。マイクロソフトの製品のように、リターンスプリングエミュレートを弱く設定すると、中央までスティックが戻ってこないということはない。ここまでばねらしさを再現している上に、ソフトウェアによる設定で簡単にばねの強さを変更できるという点などから、従来のばね式を超えたといっても過言ではないだろう。

しかし、前モデルのWingMan EXTREME DIGI TAL 3D(2000年2月号p.131参照)から変わっていないスティックの傾斜角度は、大きなマイナスポイントだ。CH Products社やマイクロソフトの製品と比べると明らかに角度が浅く、レシプロもののフライトシミュレーターなどで重要な、繊細なスティックさばきがとてもやりづらく感じた。感度設定である程度は補えるものの、もうすこし傾斜角度がほしかった。もう一つ、スティックから手を離した際にフォースフィードバック機能がオフにならず、机の上でがたがたときょう体が暴れてしまうのが気になった。手がスティックに乗っているかどうかを光センサーで感知するような機能が、ぜひともほしい。

きょう体が日本人の手には少々大きく、ハンドレストに手を乗せてしまうとハットスイッチに指が届かない点は、海外製のジョイスティックに昔からつきまとう問題点。上の方を握ると疲れる上に、フォースフィードバックで揺さぶられて的確な操作ができないので、ハンドレスト部にパッドを入れてかさ上げするなどして対処したいところだ。

汎用性の高い振動対応ゲームパッド WingMan RUMBLEPAD

PlayStation2に付属するアナログコントローラー(DUALSHOCK2)をほうふつさせるデザインと機能を持つWingMan RUMBLEPAD。9個のボタン、三つのアナログ軸、一つの方向キーを備えたこのパッドは、一体どのような能力を秘めているのだろうか。実際に試してみたところ、レーシングゲームやフライトシミュレーターといった、ゲームパッドでのプレイは難しいとされていたゲームでも、慣れればじゅうぶん快適にプレイできた。

最近のゲームパッドは高性能化して、値段も高くなってきている。パソコンゲームは一般的に、キーボードでプレイできることが多いため、ゲームコントローラーの購入に二の足を踏んでいた読者も多いかと思う。しかし、このゲームパッドは、フライトシミュレーターやレーシングゲームなど汎用的に使えるため、5,000円前後(店頭予想価格)の投資は安いものである。おまけに、振動によるフォースフィードバック機能をサポートしており、この振動のバリエーションはDUAL SHOCK2と比べるとはるかに多い。また、これまで紹介した二つのコントローラーと違って、入力軸そのものにフォースフィードバックが返ってくるわけではなく、ゲームパッド本体が振動するので、比較的強い反応が返ってきても操作の支障にはならない。

サイズについては、WingMan FORCE 3Dと同様にやや大きめのサイズであるが、特に押しづらいということはなく、マイナス要素がほとんどない製品である。あえて指摘するとすれば、アナログスティックの軸が細いため、ゲームに熱中しすぎて指に力が入ると折れてしまう恐れがあるが、心配するほどではないだろう。一つで3役をこなすこの万能ゲームパッド。筆者も「FIFA2000ヨーロッパリーグ・サッカー」の対戦用に、一つ購入を考えている。

WingMan RUMBLEPAD

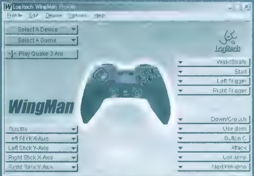
価格:オープンプライス(アメリカでの価格は$29.95)	
対応OS:Windows 98以降/2000	
接続端子:USB	
サイズ、重量:180(W)×125(D)×50(H)mm、270g	
添付ソフト:なし	

三つのコントローラーで共通して使える WingMan Profiler

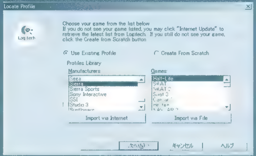
ゲームコントローラーをゲームごとにカスタマイズするために必須となるユーティリティーソフトは3製品とも共通して「WingMan Profiler」を使用する。ここに掲載したスクリーンショットを見ると分かるように、グラフィカルなインタフェースによって、だれでも簡単にキープロファイルを作成することができる。特に便利だと感じたのは、どのボタンにどのキーを割り当てたかを確認するための一覧表を簡単に印刷する機能だ。1ヵ月ほどプレイしていなかったゲームを久しぶりにやろうと思ったところ、キーバインドを忘れてしまった、というのはよくある話。最大12種類のボタン機能が使用できるWingMan FORCE 3Dで、特に威力を発揮するだろう。

今回評価したゲームコントローラーはすべてUSB接続をサポートしており、従来までのゲームポートに接続するタイプの製品と違って、機器を挿し替えた際にいちいちキャリブレーションを行ったり、細かな調整をし直さなくていい。

総合的に評価すると、3製品はいずれもロジクールらしくデザインが洗練されており、機能面でも決してヘビーユーザー向けの特殊デバイスではなく、だれでも手軽に使えるように仕上げられている。秋の夜長にゲームを快適に楽しむため、ゲームコントローラーの導入を考えてみてはどうだろう。



今回紹介した三つのゲームコントローラーは、WingMan[illegible]ソフトを使[illegible]



プロファイラーでキー設定を行う場合、ゲームごとの設定データをLogitechのサーバーからダウンロードすれば、カスタマイズの手間が省ける

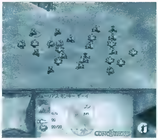
SECRET FILE #00097

Age of Empires II 拡張パック:覇者たちの光陰

メーカー：マイクロソフト

犬が飛ぶ！猿が出る！だからどーした！

赤ちゃんやスポーツカーなど、「Age of Empires」シリーズのチートでは毎回"変なキャラ"が登場する。今回紹介する「Age of Empires II 拡張パック:覇者たちの光陰」でもその伝統は健在だ。Enterキーを押してチャット画面を表示させ、WOOF WOOFとタイプすると、赤いマントを着た黒い犬が多数出現する。ただ、この犬たちは操作できない。また、こちらを襲うこともないので、どんな効果があるのかは今のところ不明だ。そして、FURIOUS THE MONKEY BOYと入力すると、"フューリアス モンキー ボーイ"という名称の猿が町の中心で生産される。猿だと思って侮ってはいけない。攻撃力、防御力とも99の強力ユニットだ。ゲーム序盤に出現させれば、1頭だけでライバルを全滅へ追いやれる。



フューリアス モンキー ボーイはプレイヤーが操作できるので、サル文字を作ってみた。唯一の弱点は体力が9と少ないことだ

なぜか大空を飛びまくる犬たち。マップ上に散らばって出現するので、マップ表示チートのMARCOとPOLOを使って探そう

Age of Empires II 拡張パック：覇者たちの光陰のチートコマンド一覧

ROCK ON	石を1000増やす
LUMBERJACK	木を1000増やす
ROBIN HOOD	金を1000増やす
CHEESE STEAK JIMMY'S	食料を1000増やす
MARCO	マップ全表示
POLO	未索敵部分の影を消す
AEGIS	一瞬で建設
NATURAL WONDERS	動物を操作可能にする（ただし、ほかのユニットを操作できなくなる）
RESIGN	ミッション敗北で終了
WIMPYWIMPYWIMPY	自分の文明の建物を破壊
I LOVE THE MONKEY HEAD	VDML（移動速度の速い町の人）が出現
WOOF WOOF	空を飛ぶ犬が出現
FURIOUS THE MONKEY BOY	フューリアス モンキー ボーイが出現
HOW DO YOU TURN THIS ON	スポーツカーが出現
TORPEDO#	#番のライバルを抹殺
TO SMITHEREENS	破壊工作人が出現
BLACK DEATH	すべてのライバルを破壊
I R WINNER	ミッション勝利で終了

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00098

SUDDEN STRIKE（デモ版）

メーカー：ズー

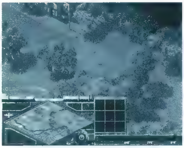
ゲーム序盤から爆撃機を使い放題

「SUDDEN STRIKE」のデモ版は、今月号の付録CD-ROMに収録されている。建物に入ることができたり、乗り物や砲台を占拠できたりするアイデアが面白いこの作品だが、序盤から難易度はやや高い。そこで、ゲーム開始時から爆撃機の支援を受けられるチートを紹介しよう。Enterキーを押してチャット画面を表示したら、**starcraft とタイプする。左下のマップの左に爆弾マークが出現し、いつでも爆撃機を呼び出せるのだ。爆撃機の攻撃はちょっと頼りない威力だが、意外と射程の長い敵の迫撃砲に有効だ。それでも全滅するようなら、**supermanで味方のダメージを無効化してしまおう。

爆撃機の支援を使用可能にするコマンドは**starcraftだ。第2次世界大戦が舞台のこのゲームで、なぜかSFチックな爆撃機が飛んでくる

SUDDEN STRIKE(デモ版)のチートコマンド一覧

**superman	自軍ユニットがダメージを受けなくなる
**starcraft	爆撃機の支援を使用可能にする
**nofog	未索敵エリアを索敵済みにする
**staticfog	**nofog の効果をキャンセルする



**nofogを使うと、マップ全域が索敵済みになる。敵の行動パターンを知りたいならこのチートで研究しよう

CODENAME EAGLE

メーカー：ツクダシナジー

スーパーヒーローになりたいならこれ

ミッションを達成するためには、敵にひそかに近づき、気付かれないように攻撃する。このゲームでは、冷静沈着な行動が求められる。ところが、チートコマンドを実行すると、派手に火器を撃ちまくってガンガン進む、アクションヒーローの気分が味わえるようになるのだ。AltキーとSキーを同時に押してコマンドラインを表示し、Weaponmasterとタイプすると、ガスガンと火炎放射器以外のすべての武器が使えるようになる。特に迫撃砲は強力で、発射角度を上げれば、丘の上や障害物を越えて攻撃することも可能だ。もちろん不死身になるゴッドモードも用意されている。Codenamegodとタイプすれば、無敵のスーパーヒーローが誕生するのだ。全ミッションで活躍したいなら Missionmasterと入力すればいい。

CODENAME EAGLEのチートコマンド一覧

Codenamegod	無敵になる（F10キーを押すといつでもミッション成功となり、次のミッションがスタートする）
Weaponmaster	ガスガンと火炎放射器以外のすべての武器を選択可能
Armorgod	armorが200に回復する
Healthmaximum	ライフが100まで回復する
Missionmaster	すべてのミッションが選択できる

AltキーとSキーを同時に押して、コマンドラインにチートコマンドを入力する。Missionmasterとタイプした後に、いったんミッションを終了させると、すべてのミッションが選択できるようになる

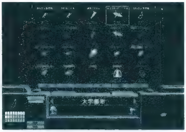
強力な火器を装備して敵をけ散らす。Codenamegodと入力すれば無敵のヒーローだ

シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ完全版

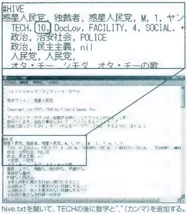
メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

テクノロジーを先取りして有利な交渉を！

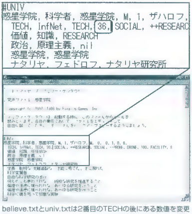
マニュアルの175ページにもあるように、シナリオ関連のほとんどのデータがテキストファイルになっている。そのためあらゆる要素がカスタマイズできるのだ。そこで今回は、テクノロジーを獲得するためのカスタマイズ方法を紹介しよう。ゲームをインストールしたフォルダの中にある各党派ファイルをテキストエディターで開いてみよう。その中にあるTECH, という文字の後に、半角スペースをあけてから数字と“,”（カンマ）を入力しよう。その数字によって、ゲーム中のテクノロジーの数が決定される。100と入力すると、その党派だけほとんどのテクノロジーを得た状態でスタートするのだ。（例外として、神の申し子、惑星学院は2番目のTECH, の後にある数字を変更する）



TECHを36に設定してみた。テクノロジーが多いおかげで、ゲーム序盤から強力な武器が使えるのだ



hive.txtを開いて、TECHの後に数字と“,”（カンマ）を追加する。変更を加える前に、元のファイルを必ずバックアップしておこう



believe.txtとuniv.txtは2番目のTECHの後にある数値を変更する

txtファイルと党派の対応表

ファイル名	党派
believe.txt	神の申し子
gaians.txt	ガイアの民
hive.txt	惑星人民党
morgan.txt	モーガン産業
peace.txt	平和維持機構
spartans.txt	スパルタ連邦
univ.txt	惑星学院

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

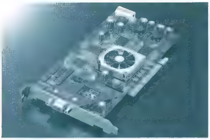
ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q 現在のビデオカードだと、最近の3Dゲームで処理落ちするので、交換を考えています。そこで疑問なのですが、AGP 2×しか対応していないマザーボードで最近のAGP 4×のビデオカードは使用できるのでしょうか？

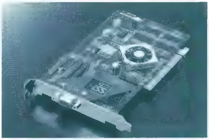
（滋賀県・山本裕一）

A AGP 2×のVGAカードはPCIのバス速度66MHzの2倍の133MHzで動作します。また、その上位規格であるAGP 4×では4倍の266MHzで動作することになります。ただし、AGP 4×のほとんどのVGAカードは、基本的にどちらのモードでも問題なく動作するよう設計されています。通常であればAGP 4×対応のVGAカードを購入されてもAGP 2×のマザーボードで問題なく動作するものと思われます。ただし、お使いのマザーボードやほかのカードとの相性問題などがある場合がありますので、購入される場合には事前によく確認した方がいいでしょう。また、最近のゲームを快適に遊ぼうと思った場合には、ビデオカードだけでなく、そのほかの要素（CPU、メモリーなど）についてもかなりのスペックが要求されます。従ってビデオカードだけの性能を上げても思ったほどパフォーマンスの向上が得られない場合もあります。御質問のようにコマ落ちを無くしたいのであれば、マシン全体のパワーアップが必要不可欠になるでしょう。

お使いになっているマシンがメモリーを潤沢に積んでいて、かつCPUパワーも問題なければGeForce2 GTSやRADEONなどのハイエンドのビデオカードをお勧めします。しかし、マシンパワーに不安があるなら、ビデオカードについてはGeForce2 MXなどのコストパフォーマンスのいい物を選択し、同時にCPUやメモリーのアップグレードも行った方が、全体的なパフォーマンスの向上につながるでしょう。（七緒秋光）



現在最高クラスのパフォーマンスを持つGeForce2 GTSを搭載したカノープスのSPECTRA 8400



多少性能は落ちるがコストパフォーマンスに優れたGeForce2 MXを搭載したカノープスのSPECTRA F11

Q 本誌付録CD-ROMの体験版でマルチプレイをやってみたいのですが、細かい設定方法と手順が分かりません。（東京都・林浩二）

A 一言にマルチプレイといっても、ゲームによっていろいろな接続方法があります。最近はインターネットを利用した接続方法が主流で、だいたい以下の三つに分類されます。

（1）IP接続型

IP接続型については、自分のマシンのIPアドレス（インターネットの接続場所情報）を調べ、相手方のIPアドレスを教えてもらい接続します。

（2）サーバー検索型

サーバー検索型の場合は、マルチプレイ開始時にゲームプログラムが世界中のサーバーを自動的に探しだして一覧で表示してくれます。このタイプのゲームは、参加したいサーバーを一覧から選択するだけで、ゲームに参加できます。また、PING値（サーバーとの接続回線状態の目安となる）が表示されるゲームもありますが、これは値が小さいほどサーバーとの接続がスムーズなことを表します。そして回線状態がスムーズなほどゲーム中のレスポンスがよくなるので、サーバーを選択する際の参考にするとよいでしょう。

今号の付録CD-ROMでは「EUROPEAN WARS：COSSACKS」がこのタイプになります。以下の例はCOSSACKS（体験版）での接続方法です。

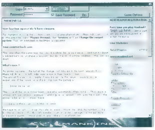
まず、起動後のメニューから“Multiplayer”を選択。ここで、自分の名前を入力して“Accept”をクリック。次にゲームモードを選びましょう（体験版では“Deathmatch”のみ選択可能）。次の接続プロトコル画面で“TCP/IP”を選び、自分がサーバーになる場合は“Create”、どこかのサーバーに入る場合は“Join”を選択します。“Create”の場合は、参加希望者が集まるまで待ち、“Join”の場合は、サーバー一覧が表示されるので、そこから選択すればOKです。

（3）専用サーバー接続型

専用サーバー接続型は、ユーザーが接続先を選べないものがほとんどです。ただし、サーバーを探したり、選択したりする手間も省けるので、接続方法としてはいちばん簡単な部類に入ります。

今月号の付録CD-ROMだと「エランシア」と「MANKIND」がこのタイプになります。以下の例はMANKIND（体験版）での接続方法です。

起動後、専用ブラウザーが開くので、右上の“Sign-up first”をクリック。または、スタートメニューから「プログラム」→「Mankind」→「Signup first to get a Login and Password」で、アカウント作成ページにジャンプ。“Register type”は、体験版なので“free restricted player account”をチェックする。ほかの項目は大字表記に注意し、名前、ニックネーム、パスワードなどを入力します。無事“Registration successfully completed”画面が出たら、専用ブラウザーの上部に先ほどのIDとパスワードを入力。最後に“Connect”をクリックすればサーバーに入り、ゲームが始まります。（七尾秋光）



MANKINDを起動したときに表示されるログオン画面。ちなみにデモ版を起動すると、自動的に最新パッチが当たり、メニューやユニット名が日本語で表示されるようになる

Q ネットワークゲームをプレイする場合、常駐ソフトが起動していると不具合が多いと聞きました。なぜ不具合が起きるのでしょうか？

（埼玉県・蒲生稔）

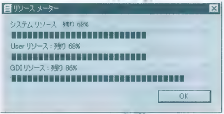
A プログラムが動作する際には、必ずシステムリソース（OSが管理するメモリー全体のうち、プログラムが使用していい領域）を消費します。常駐ソフトは、常にプログラムが起動している状態なので、目に見えなくともシステムリソースを消費します。また、システムリソースには限りがあるので、消費量がこの限界に近くなればなるほどOSに不具合が発生しやすくなります。動作するプログラムによってこのシステムリソースの消費量は異なりますが、ネットワークゲームのように大量のデータをやりとりするものだと、動作中にかなりのシステムリソースを消費します。結果、常駐ソフトによってシステムリソースが残り少ない状態でゲームを起動させると、いろいろなトラブルを引き起こしやすくなるのです。

システムリソースの確認方法ですが、Windows 98であれば、スタートメニューの中のアクセサリ→システムツールの中にある「リソースメーター」で現在のシステムリソースの状態を確認することができます（無い場合はWindows98のCDからインストールできます）。実行するとシステム、User、GDIの各リソースの残量が表示されます。このグラフが3本とも青色であれば大丈夫ですが、赤や黄色だとリソースが残り少ない状態です。ネットワークゲームをする場合には、できるだけ青に近づけた状態でプレイするのが理想です。

ウイルススキャンソフトは、システムリソースも消費する上に、プログラム実行時にファイルにアクセスするたびに、そのファイルにウイルスチェックを実行します。システムリソース消費分にチェック動作分を合わせて、恐ろしいほどパフォーマンスが低下します。ケースバイケースですが、ネットワーク対応ゲームなどで、アップデートが無いことが分かっている場合や、特にウイルスに感染する恐れが無いと判断できる場合に限り、ウイスルスキャンは無効にした方がいいでしょう。

Windows標準の常駐ソフトであるタスク スケジューラも、起動しないように設定を変更することができます。レジストリエディタ（Regedit.exe）を開いて、HKEY_LOCAL_MACHINE¥Software¥Microsoft¥Windows¥CurrentVersion¥RunServicesにある「SchedulingAgent」を削除することにより、次回起動時からタスク スケジューラ自体が起動しなくなります。元に戻すにはスタートアップメニューの中のアクセサリ→システムツールの中にある「タスク」を実行することで元に戻ります。

最後に、ウイルススキャンソフトの停止やレジストリの変更は、システムに影響を及ぼす場合があるので、自己責任で行ってください。（七緒秋光）



このくらいのリソース残量があれば、特に問題は発生しない。少なくなると挙動がおかしくなるので、変な動作をすることが多いようなら、一度リソースの確認をしてみた方がいいかもしれない

Q コンソール機のゲームパッドで、パソコンゲームを操作することは可能でしょうか？

（東京都・島昭夫）

A 可能です。現在、PlayStationなどのコンソール機のゲームパッドをWindows98にゲームコントローラーとして認識させることができるデバイスが、いくつか発売されています。USB接続のタイプとパラレル接続のタイプがあり、CPUクロック800MHzオーバーのマシンスペックなら、どちらでも大差はありません。しかし、USBタイプはCPU占有率が高いため、低～中スペックのマシンでは目に見えるほど処理に負担がかかります。一方、パラレル接続タイプは格段にCPU占有率が低く、さほど処理に負担をかけません。そこで今回は、パラレルタイプの代表格である、Direct Pad Proを例にして、パソコンゲームを操作する方法を紹介します。

まずは、Direct Pad Proをシステムに導入しましょう。基本的には、インターフェースを自作し、システムにデバイスドライバをインストールすればOK。インターフェース基板の作成と配線は非常に単純で、ATSUKI HOMEPAGE X（http://www.geocities.co.jp/SiliconValley/2650/）で、日本語による解説を参照することができます。デバイスドライバは、開発元Zip Label.com（http://www.ziplabel.com/dpadpro/index.html）で、フリーウェアとして公開されています。また、株式会社ゲームテック（http://www.gametech.co.jp/）から、Direct Pad Proの完成版でプレイステーション用コントローラーを二つ同時に使用できる「PCツナイデント」（価格2,500円）が発売されています。こちらは、接続部に切り替えスイッチを搭載しているので、パラレルポートにプリンターを接続している環境でも導入できます。デュアルショック対応コントローラー接続時には、デジタル2軸が1本とアナログ2軸が2本と12ボタンのゲームデバイスとして認識される上に、フォースフィードバックにも対応します。

Direct Pad Proでは、12個のボタンが使用できるので、主な3Dシューティングにおける、武器使用1、武器使用2、武器変更右、武器変更左、アイテム使用、ジャンプ、屈む、ダッシュ、視点変更、などプレイに必要な操作をほとんどすべて設定できます。

Direct Inputに対応していないゲームでも、ゲームコントローラーでキーボード入力をエミュレートするフリーウェア、JoyToKey（http://hp.vector.co.jp/authors/VA016823/）を使用すれば、操作が可能になります。

また、DIABLO II のようにマウスを併用するゲームでも、フリーウェアのJoyNext（http://www.geocities.co.jp/SiliconValley/6306/download.htm）で、マウス入力のエミュレートもできます。

（PAD MANIA）

PCツナイデントは、大手電気店で購入できる。詳しい情報はゲームテックのホームページの「取扱店」コンテンツでも参照できる

Direct Pad Proについての詳しい情報が満載のATSUKI氏のホームページ。大きくて分かりやすい配線図や、技術的な情報を閲覧できる

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

	AERODANCINGF	エアロダンシングF
◎	BATTLEBRINGER	バトル・ブリンガー
◎	COSSACKS	EUROPEAN WARS:COSSACKS
	DFLW	DELTA FORCE:LAND WARRIOR
◎	ELANCIA	エランシア
	HITMAN	HITMAN:CODENAME 47
◎	MANKIND	MANKIND
	NO ONE LIVES	NO ONE LIVES FOREVER
	ODN	ODN接続サインアップキット
	SAR2	SEARCH AND RESCUE 2
◎	SUDDENSTRIKE	SUDDEN STRIKE
	TDR2000	CARMAGEDDON TDR 2000
	TRAFFICGIANT	トラフィック・ジャイアント
	V-RALLY2	V-RALLY 2 EXPERT EDITION
	ZEOS	ZEOS FIGHTERS

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、◎マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

コンバットアクション DELTA FORCE:LAND WARRIOR

アメリカ陸軍の精鋭部隊"デルタ・フォース"を題材にしたコンバットアクションシリーズの3作目。新しいグラフィックエンジンを採用しており、快適な動作でスリリングな戦闘が楽しめる。デモ版では、Cole Harris軍曹となってミッションに参加することが可能だ。

インストール方法

①付録CD-ROMのDFLWフォルダに収録されている[DFLWD.EXE]をダブルクリックしてください。

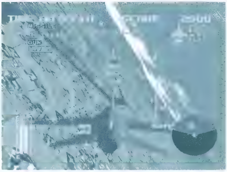
操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「SETTINGS」→「KEYBOARD MAPPINGS」で変更可能です。

↑キー	前進	マウス左クリック	武器の発射
↓キー	後退	マウス右クリック／Sキー	狙撃スコープに切り替え（ライフル使用時）
←キー	左並行移動	F3～F7キー	視点切り替え
→キー	右並行移動	1～7キー	武器の選択
Spaceキー	ジャンプ	Mキー	マガジン（弾薬）を取り替える
Endキー	かがむ		
Deleteキー	立ち上がる		

フライトシミュレーター エアロダンシングF

2000年2月にDreamcast版としてリリースされた「エアロダンシングF」が、ネットワーク対戦機能や新モードを追加してパソコンゲームとして登場。体験版では、T-4とF-16Aの2機種が操作可能で、"Fighter pilot mission" "Tactical challenge" "Free flight"の三つのモードがプレイできる。



インストール方法

①付録CD-ROMのAERODANCINGFフォルダに収録されている[MANUAL.HTML]を参照の上、[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「設定」→「キーアサイン」で変更可能です。

Space／Vキー	ミサイル／ガン発射（武器は自動選択）	テンキーEnter	右に機首を向ける
		Sキー	ギアブレーキ
テンキー8	機首を下げる	↑キー	エアブレーキのON／OFF
テンキー2	機首を上げる	↓キー	ランディングギア、フックのON／OFF
テンキー4	左にローリング	←／→キー	視点変更
テンキー6	右にローリング	Xキー	エンジン出力を上げる
テンキー0	左に機首を向ける	Zキー	エンジン出力を下げる

3Dシューティング NO ONE LIVES FOREVER

1960年代のスパイ映画のような雰囲気を持った3Dシューティング。プレイヤーは、ケイト・アーチャーというイギリス諜報機関の女性エージェントとなって、さまざまな任務に挑むのだ。デモ版では、ミッション"Misfortune in Morocco"をプレイできる。

インストール方法

①付録CD-ROMのNO ONE LIVESフォルダに収録されている[NOLFSTECHDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダを指定し、[Unzip]をクリックしてください。
③解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Controls」→「Configure controls」で変更可能です。

↑キー	前進	Cキー	かがむ
↓キー	後退	BackSpaceキー	後方確認
,キー	左並行移動	左Ctrlキー	武器の発射
.キー	右並行移動	Rキー	武器のリロード
←キー	左回転	]、[キー	武器の選択
→キー	右回転	Hキー	武器をホルスターに収める
Enterキー	ジャンプ	Pキー	所持品を表示

※初期設定のままだと、マウスボタンが動作しません。マウスボタンを使用するには、あらためてキー設定をし直す必要があります。

レーシング CARMAGEDDON TDR 2000

「CARMAGEDDON」シリーズ最新作の体験版を収録。映画『DEATH RACE 2000』の世界観を再現しており、奇抜なデザインの車に乗ってルール無用のドライブを堪能できる。この体験版では、赤い改造車のみが使用可能だが、破天荒な走行は存分に満喫できるだろう。

インストール方法

①付録CD-ROMのTDR2000フォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

↑キー	アクセル
↓キー	ブレーキ／（押し続けると）バック
←キー	ハンドルを左に切る
→キー	ハンドルを右に切る
Spaceキー	ハンドブレーキ
BackSpaceキー	破損の修理
Tabキー	マップを表示
F1～F6キー	視点変更

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

レーシング V-RALLY 2 EXPERT EDITION

迫力あるラリーレーシングが、アーケードゲームをプレイする感覚で手軽に楽しめる「V-RALLY 2 EXPERT EDITION」。デモ版では、1レースのみ走行可能だが、隆起が多く、曲がりくねったコースを速いタイムで走破するのは、決して簡単ではない。何度もチャレンジしてみよう。

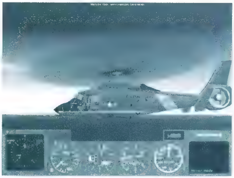
インストール方法
①付録CD-ROMのV-RALLY2フォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

↑キー	アクセル
↓キー	ブレーキ/(押し続けると)バック
←キー	ハンドルを左に切る
→キー	ハンドルを右に切る
Spaceキー	ハンドブレーキ
Cキー	視点変更
Xキー	後方確認

フライトシミュレーター SEARCH AND RESCUE 2

ヘリコプターでさまざまな緊急救助に出動するという異色のフライトシミュレーター。デモ版では、"Customs inspection""Man overboard""Lighthouse shut-down"の三つのミッションがプレイ可能だ。出動する際の天候や時刻なども設定することができる。



インストール方法
①付録CD-ROMのSAR2フォルダに収録されている[SAR2_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。
※エンジンを始動させるには、Rキーを1回押し、続けてEキーとTキーをそれぞれ2回押してください(プロペラが回転を始めるまでに、しばらく時間がかかります)。

Aキー	上昇
Zキー	下降
↑キー	機体を前に傾ける
↓キー	機体を後ろに傾ける
←キー	機体を左に傾ける
→キー	機体を右に傾ける
Xキー	左回転
Cキー	右回転
1〜0キー	視点切り替え
テンキー2、4、5、6、8	視点の移動
F11キー	オートパイロット
F12キー	ホバーモード

その他収録ソフトのインストール方法

バトル・ブリンガー
①付録CD-ROMのBATTLEBRINGERフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
※ベータテストに参加するには、ユーザー登録(無料)が必要です。ただし、クレジットカードの番号を入力する必要があります(課金はされません)。
※このゲームはマルチプレイ専用です。プレイするには、インターネットに接続できる環境が必要となります。

EUROPEAN WARS:COSSACKS
①付録CD-ROMのCOSSACKSフォルダに収録されている[EW_COSSACKS_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

エランシア
①付録CD-ROMのELANCIAフォルダに収録されている[ELAN268J.EXE]をダブルクリックしてください。
※p.044の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。
※このゲームはマルチプレイ専用です。プレイするには、インターネットに接続できる環境が必要となります。

HITMAN:CODENAME 47
①付録CD-ROMのHITMANフォルダに収録されている[HITMANDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
※このデモは海外版のため、日本のアイドス・インタラクティブではサポート対象外となります。お問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

MANKIND
①付録CD-ROMのMANKINDフォルダに収録されている[MK16SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
※このゲームはマルチプレイ専用です。プレイするには、インターネットに接続できる環境が必要となります。
※本誌読者限定の特典があります。このデモでは無料のマルチプレイが楽しめますが、ユニット数の制限があります。制限無しの正式サービスに登録する場合、通常は$49.00掛かりますが、"playonline1024"というaccess codeを入力すれば、$39.00に割引されます。

<登録方法>
①http://www.mankind.net/download/から"sign up mankind"を選択します。
②"Register type"の欄の"I've bought a boxed CD-ROM coming with an access code which is the following:"のチェックボックスをクリックしてください
③空欄に"playonline1024"と入力してください。
④それ以降の欄にはご自分のメールアドレスやIDを入力してください。

SUDDEN STRIKE
①付録CD-ROMのSUDDENSTRIKEフォルダに収録されている[SUEDEMO_D2.EXE]をダブルクリックしてください。

トラフィック・ジャイアント
①付録CD-ROMのTRAFFICGIANTフォルダに収録されている[DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

ZEOS FIGHTERS
①付録CD-ROMのZEOSフォルダに収録されている[ZEOSBETA915.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[ZEOS.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online MAC館

今月はGlide対応ゲームの快適なプレイを可能にする「Voodoo5 5500 PCI」のMac版を取り上げ、ベンチマークテストの結果や、Full-Scene Anti-Aliasingの効果を紹介する。　文／nao

第22回 Voodoo5 5500 PCI Mac版

高解像度で快適なゲーム環境を実現

Anti-Alias機能によって美しいグラフィックの出力が可能

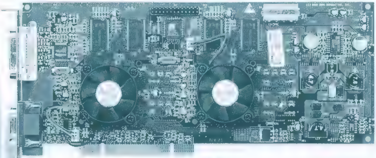
今回はVoodoo5 5500 PCI Mac版(以下、Voodoo5)を試す機会を得た。インストールマニュアルは日本語で記述され、図も豊富なので取り扱う上で特に問題はないだろう。基本的には、現在使っているビデオカードの代わりに、Voodoo5をPCIスロットに装着すればいい。この時注意することは、ビデオカードに付属する電源コードを用いて、内蔵増設HDD用の電源コネクタから、ビデオカード用の補助電源を確保する必要があることだ。これもマニュアルの図のとおりにすればいい。Macを起動した後に、付属のドライバCD-ROMからVoodoo5用ドライバをインストールするのだが、筆者がテストした時点で、すでにスリー・ディ・エフ・エックスのホームページに、より新しいドライバ(Ver1.01)があったので、それをダウンロードしてインストールした。ビデオカードの設定は、ドライバに付属する「3dfx MacTools」で行う。このツールは、メニューのアバウトボックスから、より新しいドライバの有無のチェックと、ドライバのダウンロードができるようになっていて、大変便利だ。

ゲームを快適にプレイするためには、画面1の3dfx MacToolsの3Dタブにある"Anti-Aliasing"を"Fastest.."に設定して、Full-Scene Anti-Aliasing(以下、FSAA)を切っておくのが望ましい。この時、Fastest..ではなく"2 Sample.." "4 Sample.."に設定した場合はFSAAの効果を得られるが、FSAAのON／OFFにかかわらず、どちらを選んでもパフォーマンスは下がることに注意してほしい。同タブには"Toggle AA key"というキー設定の項目がある。これは、FSAAのON／OFFの切り替えを行うのではなく、結果を画面に表示するかどうかを、あるキーに設定する項目である。

続いて「UNREAL」を使ってフレームレートを計測してみた。比較対象は、Power Macintosh G3(Blue&White)450で採用されているATIテクノロジーズのRage 128と、Voodoo2である。さらに1999年12月号で紹介したVoodoo3 2000 PCI(以下、Voodoo3)の結果を併せて表1に示す。640×480ドットの解像度ではVoodoo3に負けているが、800×600ドット以上に解像度を上げても、描画速度が落ちないのが特徴であり、1024×768ドットに設定するとVoodoo3より19%も高いフレームレートを出す。全般的にWindowsのベンチマーク結果と比較して数字が低いが、この理由はMac本体によるものであり、UNREAL TOURNAMENT(以下、UT)やDIABLO Ⅱを実際に動作させてみたところ、快適にプレイできた。

次に、このビデオカードの特徴であるFSAAのメリットについて紹介しよう。まずは画面上での効果だ。以下に掲載したのはUTに登場するさくの画像だが、画面2はFSAAがOFFで、画面3はON(4 Sample)にしている。画面3では、さくの直線部分のギザギザが取れて、滑らかになっている。こうした効果は、特に1024×768ドット以下しかサポートしていないゲームの場合に有効である。具体的には、DIABLO Ⅱがこれに相当し、Glideと親和性が高いことから、Voodoo5を使う意味は大いにあると言える。このFSAAの描画速度への影響であるが、UNREALを使って計測してみた結果が表2である。実際に効果が認められるのは、"4 Sample.."であったが、描画速度にはそれほど影響していないことが分かる。ちなみに"Single Chip Only"モードというのは、二つあるチップのうち、一つしか使わないモードで、SLI(2チップ)で不具合の出るゲームの場合、このモードにすれば問題も解消されるだろう。

Voodoo5 5500 PCI



問い合わせ先 日商エレクトロニクス TEL.03-3544-8231
URL http//www.trdepia.or.jp/negr/3dfx/

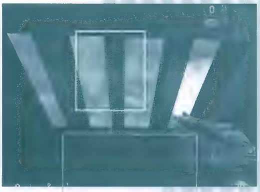


表1 UNREAL Timedemo

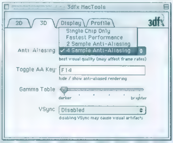
	Rage 128	Voodoo2	Voodoo3	Voodoo5
640X480ドット	47.2fps	48.2fps	61.8fps	52.7fps
800X600ドット	42.0fps	44.0fps	45.0fps	50.3fps
1024X768ドット	37.0fps	–	40.0fps	47.5fps

表2 FSAAによるパフォーマンスの変化

Single Chip Only	54.2fps
Fastest Performance	52.7fps
2 Sample Anti-Aliasing	53.5fps
4 Sample Anti-Aliasing	45.4fps

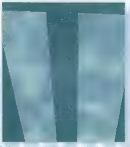
計測環境：Power Macintosh G3 (Blue&White)450
解像度 640×480ドット

画面1

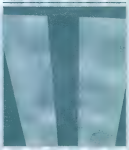


3dfx MacToolsの設定画面。Anti-Aliasingの項目で、FSAAの効果の強弱が調節できる

画面2 FSAA OFF



画面3 FSAA ON



左はFSAAをOFFにした場合のスクリーンショット。さくと空との境界の直線部分にジャギーが出ているが、右のFSAA ON(4 Sample)のスクリーンショットではジャギーが取れていて画面が見やすくなっている

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

快適で手ごろなネットワークゲーム環境をそろえるには、どうすれば良いのでしょうか？　（愛知県・大嶋悦史）

私は周りの友人に同様の相談を持ちかけられることが頻繁にあるのですが、主に次のような助言を与えています。

資金が潤沢な場合は、メジャーなメーカー製のパソコンを購入する。
20万円以上のクラスなら、現在発売されているどんなゲームでも快適にプレイできます。サポートが期待できそうなショップ製のものも、候補に入れておくべきでしょう。

資金が乏しい場合は、まずパソコンに詳しい友人を見つけるべし。
友人に同行してもらい、パーツショップをひたすら歩けば、理想に近いマシンを組み立ててくれるかもしれません。簡単に購入できてそこそこ何でもできるメーカー製パソコンか、パーツ探しも組み立ても面倒だけれどコストは抑えられる自作マシン。どちらに“手ごろさ”を感じるかで、自分なりの選択をすると良いでしょう。　（小林）

新しくパソコンを組み立てたが、インストールしたのはすべてゲーム。仕事用にと作ったはずだが、ビデオカードがすでに仕事用ではないと嫁さんにしかられた（見抜かれている）。いつの間にこれほどスキルを上げたのか……。Play Onlineの影響は大きい。　（岐阜県・稲垣範彦）

ご夫婦で本誌を読んでいただいているようで、ありがとうございます。奥さんの意見ももっともですが、新しいパソコンでゲームをプレイしたくなるのは仕方がないですよね。私の自宅にあるパソコンのハードディスクも8割以上はゲームに占領されており、最近ではほかのソフトを起動することすらありません。ただ私の場合、しかってくれる奥さんがいませんけど……。（TTR）

Mac関連の情報も少しは載せてほしいです。しかし、ゲームは圧倒的にWindows用が多いので、ゲーム専用にWindowsマシンを買おうかと思っています。　（京都府・森田純子）

確かに、話題の新作ゲームはWindows用のものがほとんどですよね。しかし、Macに愛着がある方であれば、Windowsマシンに乗り換えることに抵抗があるかもしれません。その場合は、本誌2000年9月号の“Play Online MAC館”で紹介した「Virtual PC 3.0」を使用してみてはいかがでしょうか。これはMac OS上でWindows 98 Second Editionをエミュレートし、Windows用ゲームを動作可能にするソフトです。ちなみに、今月号でインタビューしたピエール瀧さんは、iMacで「DIABLO Ⅱ」をプレイなさっているそうですよ。　（K児）

そろそろ自分のパソコンが駄目になってきました。マウスは50%程度しか反応せず、ディスプレイは突然電源が落ち、キーボードには使えないキーがあります。さらに、HDDの空き容量が50MBしかありませんので、パソコンを買い換えるかもしれません。予算は20万円あるので、Rei from Chibaさんを超えるマシンにしたいと思っています。　（東京都・小嶋俊一）

20万円あれば、ゲーム用途で満足のいくマシンが購入できそうですね。ビデオカードをGeForce2 GTSまたはGeForce2 MXにして、CPUは600〜700MHz、メモリーが128MB以上、さらに20GB以上のHDDがあれば、満足いく環境になるでしょう。最後にディスプレイが必要になりますが、高解像度で美しいグラフィックを楽しむためには19インチ以上のディスプレイが欲しいところです。まずはパソコン本体のリニューアルを行って、次の機会にディスプレイを購入すると良いかもしれませんね。　（Rei from Chiba）

「KISS PSYCHO CIRCUS: NIGHTMARE CHILD」の体験版が面白かったです。自分的には、日本のゲームよりも洋ゲーの方が面白いと思います。　（京都府・森田豊史）

この作品は、まるで悪い冗談だと言わんばかりの特殊な世界を舞台にしており、一風変わったプレイが楽しめますよね。巨大な本棚のステージなどは、だんだん感覚がおかしくなってきます。ところで、日本のゲームも独特の味があるので、私はどちらも好きです。　（ま）

「ノクターン」超こえーよ、稲川淳二超こえーよ、桜金造超こえーよ、みのもんた超こえーよ　（福岡県・石松康志）

ノクターンは演出面とサウンド効果が優れた作品で、プレイしていてかなり恐怖感をあおられた覚えがあります。同じゲームエンジンを搭載したアクションアドベンチャー「BLAIR WITCH VOLUME 1：RUSTIN PARR」（今秋発売予定）も、怖いもの好き（？）の石松さんのハートをおそらくがっちりつかむことでしょう。しかしです。稲川淳二と桜金造は分かりますが、みのもんたのどこが怖いのでしょうか？ テレビをあまり見ない私に教えてください。　（ヤナギ）

自慢ショット

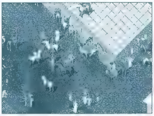
「QUAKE Ⅲ ARENA」のスクリーンショットです。LUCYがRESULT画面でLIGHTNINGを乱射しています。20フラグも取ったのに、まだ殺し足りないのか？ それとも彼女のDEATHMATCHに終わりは無いのか？ なんちゃって。最近、NIGHTMAREで勝てるようになりました。
（埼玉県・山崎雄一郎）

勝利の雄たけびを上げるかのような勢いですね。一体どうやったらこんな状態になるんでしょうか、もしかしてバグ？ しかし、あさっての方向に向けて撃たれているのが何とも奇妙ですね

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

Player's Suggestion

最近、「ULTIMA ONLINE」を再び始めました。ルネッサンス・エディッションになって初心者の方が増えていますが、今のULTIMA ONLINEは非常に生ぬるいと感じてしまいます。ほかのプレイヤーに対してネガティブな行為ができない大陸が出来たり、Recall制限などの対策によってPK人口が急激に減ってしまい、PKに出くわした時のあの何とも言えないどきどき感はなくなり、いつかPKを倒すべくPKKを目指すといったプレイも今は見られないのです。毎日のプレイが単調なものでなかったからこそ、スリリングな冒険を楽しめたと思います。それを初心者の方に感じてもらえないのは、とても残念です。　（千葉県・川口孝弘）


ULTIMA ONLINEは現在コンビニエンスストアなどで低価格で販売されているため、幅広い層のプレイヤーが数多く参加しています。そのため、ゲーム自体が“より手軽に”という方向に変わりつつあるのかもしれません

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

プレイヤー言いたい放題

高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったといった、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満などの、率直なご意見をお寄せください。

切腹のシーンが最高(笑)。黒い旗に白い文字で書かれた“挫折”“死亡”“栄誉”という言葉には笑わされました。これじゃ切腹する武将も浮かばれないだろうなぁー。
(福岡県・田上晃久)

忍者の上級職が“芸者”というのが、何と言って良いか……。でも、戦国風の味付けがされたオリジナルな設定のシミュレーションだと思えば、結構楽しめるような気もします。　(新潟県・植野健志)

ユニットや建物が3Dで表現されたマップが良いですね。広大な風景の中に兵士がずらりとならんで、きれいな隊列を成している様はなかなかの迫力です。ムービーも豊富に用意されているので、戦国時代の雰囲気を楽しむことができました。　(三重県・大島敦史)

SHOGUN TOTAL WAR

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。
●GRAND PRIX 3　●CARMAGEDDON TDR2000

進化の滞っている日本のシミュレーションゲーム界に一石を投じたという意味で、非常に価値のある作品だと思います。七つの勢力に分けられた各大名ごとに個性的な特徴があり、違ったプレイを楽しめるのが素晴らしい。
(北海道・興津陽平)

○ーエーのゲームと違って、海外ゲームならではのパワーを感じたね。もちろん考証が甘い部分もあるけど、それを差し引いてみても、このジャンルに新しい風を吹き込んだ意義は大きい(笑)。　(神奈川県・Krtk)

派手な合戦も好きだけど、内政と建築をじっくりと進めていくのも良いですね。いかに効率良くユニットを生産し、有利な条件で築城していけるか、プレイヤーの腕が試されるところです。　(東京都・切り込み隊)

Reader's Review

DIABLO Ⅱ
待ちに待った「DIABLO Ⅱ」を買いました。前作と違い、装備した防具や武器のグラフィックが部位ごとに反映されるのは、非常にうれしい変更です。もちろん、デザインワークにも文句はなく、砂漠にある洞くつの壁の絵は見ていて飽きがこなかったです。今回はクエストにも力が入っており、ゲームの進行が非常に楽しめる上、アイテム集めの中毒性もばっちりです。アイテムの保管場所は前作より増えているものの、やはり全然足りなく感じてしまうので、それだけが心残りでした。　(広島県・間　秀一)

重厚なストーリーに沿ったさまざまなクエストも楽しめるDIABLO Ⅱ。英語が難解でクエストが理解できないという方には、10月18日に発売された日本語版がお勧め

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第11回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

動物捕獲で広がる仲間の輪:信じてやってて良かった度★★★
ULTIMA ONLINE(以下、UO)の動物使い、テイマーの最終目標といえば、今も昔もやっぱり“ナイトメア”捕獲。私もやっとナイトメアを調教できるところまでキャラを育てたわけ。でも、激烈な調教合戦に生き残れるか、正直不安でしょうがなかったわ。そんなうぶな私の不安を解消してくれたのが、Hさんをはじめとする心優しきベテランさんたち。スキルがぎりぎりしかなくて時間がものすごくかかったけど、彼らの暖かいサポートのおかげで“モヒカンメア”を無事ゲット。お金のために辺り構わず捕獲しまくるとか、とかく嫌われ者の職業ではあるけど、テイマーをやっていると良い人に出会える確率も高いのよ。ただ、この道を選ぶなら名声を気にはしていられないわね。ナイトメアが現れる間隔はランダムだから、2時間待っても出会えないなんてことが珍しくないのよ。そのうち、いつのまにか寝てしまい、ふと気が付くと灰色の死後の世界だったりして。おかげで、1日に何回も死ぬものだから、すっかり死にマニアになってしまっている今日このごろ。根気と精神力の必要な職業ではあるけど、うまく調教できたときの喜びといったら、それはもう! 「UOやるなら一度はテイマー」、この格言は正しかったようだわ。　文/PEKA-TARO

スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ(アルバイト)の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部(東京都渋谷区)で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書(要写真貼付)と職務経歴書(書式自由)を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募(郵送)ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名(Subject)にコーナー名を明記してください。

〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7　恵比寿イーストビル6F
株式会社デジキューブ　Play Online編集部　○○○○係
または、information@play-online.com

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルテレホンカードを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

21 世 紀 に 残 し た い

名作ゲーム回顧録

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、フライトシミュレーターから軍事シミュレーションまで、ハードでリアルな内容のゲームに精通するWarren大尉に話を聞いた。

シミュレーションの本質がそこにはあった
大戦略Ⅲ'90

Warren大尉

フライトシミュレーターをこよなく愛し、愛好家のためのホームページを作成、その筋では名が通ったフリーライターとなる。近年は車関係に凝っており、レーシングゲームから自家用車でのサーキット走行、ガレージでのチューニングと、車漬けの毎日を送っている。

リアルだからこそ本物の知識を駆使して楽しめた

陸海空の三つの軍を操って、敵国の繰り出す軍隊を打ち破り、勝利を手にする。こんなこと、大国の元首にでもならないかぎり、まず経験することはできない。そんな実現不可能な出来事を、パソコンの能力をフルに用いて再現する。これこそがストラテジック・シミュレーション（以下S・SIM）であり、システムソフトの制作した「大戦略Ⅲ'90」がかつて目指したものである。

発売当時、まだ中学校に入りたてだった筆者が、大戦略Ⅲ'90のプレイを心行くまで楽しむためにまず行ったことは、あらゆる兵器と兵装の資料を買いあさり、図書館にまで通い詰めて軍事知識を吸収することだった。対潜哨戒機の航続距離、早期警戒機の価格、駆逐艦の対空性能、攻撃ヘリのオペレーション、各主力戦車の長所や短所といった知識を、これでもかというくらい頭に叩き込んでいったのだ。そして、それらの知識を100％投入して、プレイを楽しんだ。

「なるほど、メルカバMBTは弾数があるからよく粘る」「大型輸送機を使った迅速な戦線展開は効果的だな」など、自らの知識と知恵で指揮する軍の動きが大戦略Ⅲ'90の中で的確にシミュレートされ、敵を撃破していく様を見ながら、その判断と知識の正しさをかみ締めた。これぞ、S・SIMならではの醍醐味である。そして最後に、勝利の紅茶を味わいながらつぶやくのだ。「ふむ、1:03:30までには、海峡付近に橋頭堡を築いておくべきだったな。次は強襲揚陸艦の投入を検討してみよう……」と。ここまでくれば、もう立派なS・SIMマニアと言えるだろう。そして、それ以後の筆者は、周りの友人たちから“軍事マニア”と呼ばれる運命となったのである。

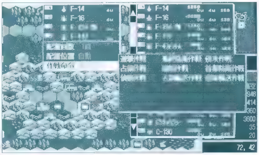
シミュレーションのあるべき姿とは

今でもこの大戦略Ⅲ'90にしかなく、高く評価すべき要素は多いが、あえて一つ紹介するとすれば、高空／低空／陸・海／深海と、4段階に分かれた索敵階層を挙げることができる。早期警戒機の索敵範囲は高空で15ヘックス、低空で8ヘックスとなっており、陸上ユニットを発見するなどもってのほかという風に、現代戦で重要な索敵の概念をうまく再現していたのである。マニアにはたまらない部分であったが、知識のないプレイヤーには意味不明な要素でもあったかとも思う。この索敵の概念だけにとどまらず、大戦略Ⅲ'90にはとにかく知識がないとうなずけない部分が多く、とてもじゃないが軍事好きな友人以外に勧められたものではない、こだわりのゲームだった。

大戦略Ⅲ'90のオープニングシーン。鋭いタッチで描かれたこのハードな雰囲気のグラフィックを見て、多くのプレイヤーが期待に胸を膨らませたのである

最近流行の、戦略シミュレーションなどと言われている作品を眺めていると、パソコンゲームが一般に浸透してきたことがよく分かる。個々の特徴はあるものの、どの陣営を選んでも基本的にはイコールコンディション。そうでない場合には、バランスが悪いだのチートだのとクレームが付く。こういったタイトルはS・SIMではなく、ストラテジック“ゲーム”だと筆者は考えている。シミュレートという言葉の意味を今一度考えていただきたい。各ユニットの能力に差があるのは、それが現実だからである。自衛隊には空母もなければアスロック（対潜兵装の1種）もない。それら格差を調整しようとあれこれ設定するのが“ゲーム”であり、その差を楽しむのが“シミュレーション”のあるべき姿であると思う。

玄人にしか受けないS・SIMが国内ではほとんど発売されなくなってしまった今、筆者はこの大戦略Ⅲ'90を、名作S・SIMとして記しておきたい。確かに、「HARPOON」や「AEGIS」といった海外のマニアックなS・SIMに比べれば、はるかにゲーム的要素の多いシリーズではあるが、国内ではS・SIMの最高峰に位置するものであり、のめりこめれば最高に面白い作品であることは間違いないのだから。

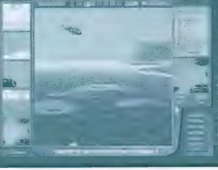


陸海空のあらゆる兵器をカバーした、多彩なユニットの数々がセールスポイントの一つであった。各ユニットにはいくつかの項目の行動方針を設定することができ、プレイヤーは指揮官としての気分を存分に味わうことができた

● 進化の一つの可能性 ●

HARPOON 4

現代の海戦をテーマにしたHARPOONの続編「HARPOON 4」が、2001年春の発売を目指して開発されている。知識、そして戦略立案能力、このどちらかでも欠けているプレイヤーは、ただの1マップでさえクリアできずに投げ出してしまうかもしれない。再現度の高さを誇るこの最新作、まさに現代海戦シミュレーションの決定版になることだろう。リアルタイム戦略シミュレーションでその腕前を鍛えたプレイヤー諸君は、その戦略と知識をもって、トライしてみてはいかがだろうか。



[illegible]国、250種以上の[illegible]本格派[illegible]ン[illegible]作[illegible]で[illegible]ッ[illegible]戦[illegible]る、[illegible]ョンになるだろう

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

今回は「DIABLOⅡ」のマルチプレイで起こり得るトラブルに対処するための英会話がテーマ。見知らぬプレイヤーとのコミュニケーションは、DIABLOⅡのみならず、ネットワークゲームでのいちばんの楽しみだ。しかし、さまざまな考え方のプレイヤーがいるのだから、時にはトラブルが起きることもある。怒りが高じて悪口合戦になってしまう前に、冷静な会話を試みよう。

I hate cheats!

We like coop games

Don't

第29回 トラブル対処に役立つ表現<DIABLO Ⅱ編 VOL.3>

ネットワークゲームのマルチプレイで起きるトラブルは、例を挙げれば切りがない。今月は、「DIABLO Ⅱ」でよく見られるトラブルと、その対処に役立つと思われる表現例を紹介する。プレイスタイルの違いや、チート、PKの是非は、各プレイヤーの意志や信念によって異なるので、譲りようのない問題だ。そのため、ただ単に相手を責めるだけでは、問題の解決にはならない。それよりも、「自分はそのやり方には納得がいかない」という意思表示ができれば、少なくとも相手を無視するよりも、ずっと良い結果を招くことだろう。

●迷惑なプレイヤーに対する表現例

勝手にクエストを進めてしまうプレイヤーや、アイテムをさっさと拾って知らんぷりしているプレイヤーなど、自己中心的な遊び方をするプレイヤーは少なくない。消極的な解決法として、無視する、自分がゲームを抜けるなどの対策も考えられるが、この手の迷惑なプレイヤーは、他人がCreateしたゲームに参加して遊ぶ場合が多い。その場合は、ゲーム内の管理者として、やんわりと出ていってもらうように言ってみよう。

ただし、マルチプレイでは難易度が上がるため、経験値稼ぎのために参加者各自がマルチプレイを別々に進める遊び方も存在する("EXP Game"などと呼ばれる)。お互いが相手の邪魔にならないなら、別な目的を持つプレイヤー同士が一つのゲームを共有することもあるのだ。

それでは、以下にトラブル別の対処法に使える表現例を紹介する。

例1　迷惑な行為全般に対して

Don't do it ("Don't"だけでも可)
そんなことはしないでください
Stop it
やめてください
Don't ruin our game!
おれたちのゲームをめちゃめちゃにしないでくれ!
Why did you do that?
なぜそんなことをしたの?

例2　異なるルールでプレイする相手に対して

We like coop games, can you team up or leave?
私たちは協力プレイがしたいんです。一緒にチームを組むか、そうでなければ出て行ってもらえませんか?

メモ:"coop"は"co-op"ともつづられる。"cooperative(協力的な)"の略。上の文では、ほかのプレイヤーキャラクターが攻撃可能なモードを使用せず、全員が協力してプレイするモードのことを指す。仲良く遊ぶ様子から、単に"Friendly Game"とも言われる。

This isnt duel game, please leave
ここは決闘用のゲームじゃない、出て行ってくれ
I created the game for friendly game, If u r not for it, please exit
僕はこのゲームを協力プレイのために立ち上げたんだ。君が協力プレイのために来たんじゃないなら退出してくれ
Get out!
出てけ!
Get out of here
ここから出て行け
Go away
あっちに行けよ

例3　アイテムやクエストのトラブルで

Hey, I said we share all magics, rares and uniques...drop what you picked up
こら、マジックとレアとユニークアイテムは分配だって言っただろ……拾ったやつを出せよ
No stealing! Hand over that ring
盗みは禁止だ! そのリングを渡せよ
Trust me, we will share all at town
僕を信じてよ、街で全部分配しよう
Let us do ACT2 quests
ACT2のクエストをやらせてくれよ
We play at ACT3 for quest, plz.play at other acts if you want exp game
僕たちはACT3のクエストをやるから、経験値稼ぎのゲームはほかのACTでやってね

例4　チートプレイヤーに対して

ローカルにキャラクターデータが保存されるOPENゲームでは、非公式に出回っているチートツールを使うかどうかは各人の判断に任せられている。しかし、中にはチートツールで作成した性能の良いアイテムを無料で配りたがるプレイヤーもいる。もし、君がチートを激しく嫌うならば、そのようなプレイヤーに対しては、はっきり"NO"と言うべきだ。

No thanks
要りません
I can get them by myself
自分で入手できるよ
I said NO THANKS
要らないって言ってるでしょ
We wanna play legit
僕たちはチートなしでプレイしたいんだ
I dont need it
そんなもの要らないよ
I dont like cheats
チートは好きじゃないんだ
I hate cheats!
おれはチートが大嫌いなんだよ!
Don't take
(仲間に)受け取っちゃダメだ

例5　PK(Player Killer)に対して

Duelは双方合意で行われる対人戦だが、PKは相手の意思に関係なくキャラクターを傷つけようとする。何を言おうがお構いなしで攻撃をしてくる者もいるが、「PKは嫌いだ」と話せば分かってくれる者も存在する。

ok we just leave the game
分かったよ、僕たちがゲームを抜けるよ
I dont want to play with u
君とはプレイしたくない
I hate PKs
PKなんて大嫌いだ
Leave us, we dont want PK its not fun
僕らをほっといてくれ。PKは不要だし楽しくないよ

●トラブル時に使われる会話例

トラブルが生じると、ささいな行き違いから、大げんかに発展してしまうこともある。短い文の繰り返しでもいいので、状況を説明できるようにしよう。相手に悪口を言ったり、怒ったりするのはそれからでも遅くない。この例では、アイテムをめぐるトラブルが発生してしまったようだ。

Gus:go away you thief I'll never play with u
ガス:あっち行け泥棒! お前とはもう遊ばないからな
Rally:NO I didnt steal
ラリー:違うよ、僕は盗んでない
Nan:oh guys calm down
ナン:ちょっとあんたたち、落ち着きなさいよ
Darril:Gus, explain me what happened
ダリル:ガス、何が起きたのかおれに説明してくれ
Gus:He stole all amulets!
ガス:やつがアミュレットを全部かっぱらったんだ!
Rally:no it was an accident
ラリー:違うよ、ちょっとしたミスなのに

メモ:"accident"は本来"事故"という意味だが、"ちょっとした行き違い、ミス、手違い"といった意味でも使われる。

Nan:I cant believe Rally did such thing
ナン:ラリーがそんなことしたなんて信じられないわ
Darril:Rally do you have those amus?
ダリル:ラリー、アミュレットは持ってるのか?
Rally:no I don't pick them up
ラリー:ううん、拾ってないよ
Gus:shut up LIAR!
ガス:黙れよ、うそつき!
Rally:I don't have them! I tried to pick one of them when I killed wraith
ラリー:持ってないんだもん! Wraithを殺したときに1個拾おうとしたんだけど
Darril:ok and?
ダリル:うん、それで?
Rally:but I was lagged and dropped
ラリー:でもラグって落ちたんだ
Rally:no amu when I came back
ラリー:戻ってきたらアミュレットは無かった
Rally:I thought someone picked it
ラリー:だれかが拾ってくれたと思ったんだ

Play Online 12

December No.030

発行人：染野正道
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03(3444)5797(編集部)
電話03(3444)5765(販売)
電話03(3444)5926(広告)
発行日：2000年12月1日(毎月1回1日発行)

編集長：長尾真樹

デスク：坂之上延隆

編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／小林　卓

編集協力：多田羅洋平／若木洋一／岩田　篤

アートディレクター：登勢子

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei／ワタナベカズオ

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／アイダックデザイン／高嶋　恵／田中早奈江／小林亮輔

写真：大澤　誠／神田喜和／Shinya Aizawa／株式会社ディー

広告担当：大嶋清太／荒井美帆

渉外：市原　孝

販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二

制作：中村寛文

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©2000 DigiCube Co., Ltd.

編集後記

■今月号のレトロゲームの企画はいかがだったでしょうか。懐かしい歌を聴くと、その時代の記憶が鮮明によみがえることがありますが、ゲームも一緒のようです。アクションRPGの傑作「ハイドライド」の記事を読んでいて、プレイしていた中学生のころを思い出しました。当時は、近所の電器店で、パソコンゲーム好きの仲間と一緒に攻略方法をあれこれと考えながらプレイしていました。残念ながら、その後みんなとはほとんど顔を合わせていません。全員が(強制的に)坊主頭だったので、今どこかで会ってもお互いに分からないかもしれない。　　（長尾）

■「SOLDIER OF FORTUNE」はアメリカの軍事情報誌『Soldier of Fortune』が名前の由来となっているが、同誌が監修しているTVドラマがあるのをご存じだろうか。名称は『SOF』(Special Ops Force)で、法律で裁けない悪党を抹殺する特殊部隊の活躍をドラマ化した作品だ。この作品はなんといっても俳優の銃の扱い方が本格的で、「COUNTER-STRIKE」や「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」にはまっているゲーマーは、戦術の参考になるはずだ。日本ではDVDで発売されているので、http://www.sof-j.com/をチェックしてほしい。　　（坂之上）

■東京ゲームショウのビジネスデーにおいて、明らかに仕事とは関係ない私用の写真を撮っている人がいる。別にいいとは思うが、強烈なのは、コンパニオン嬢にさまざまなポーズを取らせて、デジカメで写真を撮りまくっている男だ。「家に持ち帰った画像データをどのように利用しているんですか？」と聞いてみたい気もするが、ちょっと怖くて聞けない。「きっと"アレ"に使っているのだろう」ということで、編集長と意見は一致した。　　（ヤナギ）

■この号が出るのは、ちょうどプロ野球の日本シリーズが盛り上がっているころかと思います。もともと、学生時代から野球が好きで、よく観戦などにも出掛けていたのですが、今シーズンのセ・リーグは素直に楽しむことがどうしてもできませんでした。やはり、"予定された結果"になったようにしか思えないのですよ。競争することが大切なのはもちろんですが、グラウンドの外ですべてが決まってしまうような事態は避けてほしいところ。私のようなファンが離れていってしまう前に、プロ野球の魅力とは何なのかを球界全体で考える機会があっても良いような？ でも、パ・リーグは熱かったですね！（ま）

■この1ヵ月は非常に早いスピードで過ぎていったような気がする。通常の編集作業に加えて、ピエール瀧さんと奥山佳恵さんへの取材、東京ゲームショウでのAoK拡張パック「覇者たちの光陰」の対戦ステージでの解説役、同じく東京ゲームショウでのカプコンの岡本吉起さんによるトークステージでの聞き手役など、緊張感と集中力を要する仕事が多かったからだろう。自分にとってかなり有意義で良い経験になったと思う。これらの経験で得たスキルを今後の誌面に生かしていきたいと思います。関係者の皆さま、ありがとうございました。　　（K児）

■毎日電車で通勤する人は、電車内での時間をいかに過ごすかという問題に、いつも頭を悩ませるはずだ。私は本を読むことが多いが、ほかの人はどうしているのだろう？ そう考えて電車内を観察してみると、iモード用ゲームをプレイしている人が意外と多いことに気が付いた。携帯ゲーム機を人前で取り出すのは恥ずかしいという人も、携帯電話であればそうでもないらしい。ゲームはパソコンやゲーム機でするものだ！と思い、iモードゲームを忌避してきた私だが、夢中でプレイしている人を見ていると、やはりゲーム好きの性(さが)なのか、試してみたくなる。ただ、使っている携帯がもう3年も前の骨董品なんだよね・・・。　　（TTR）

■今日、iモードのペットとお別れをしようとしたが出来なかった…。あまり遊ばなくなったのでマイメニューから削除しようと思い、マイメニュー削除を選択するとペットが「本当にやめちゃうの？」と悲しいそうな表情で聞いてきた。そして、2人の思い出しきことを語り始めた。私は気が付いたら「考え直す」というボタンを選択していた。何だかとってもはめられた気分…。　　（toseko）

Play Online 1月号予告 (11月24日発売)

「SACRIFICE」「EVERQUEST：THE SCARS OF VELIOUS」「MechWarrior 4」「Conquest」など、2000年末から2001年初頭にかけて登場する期待作の情報を緊急入手。これらの作品を一挙にプレビューし、その全貌を明らかにしていく。そして、いよいよ発売間近となった「Crimson Skies」「Midtown Madness 2」「Combat Flight Simulator 2」に加え、正統派RPG「BALDUR'S GATE Ⅱ」の高密度攻略も開始する。

リニューアル企画・新企画もスタート!! ますます広がり続けるネットワークゲームの現状を的確にとらえ、最新の情報をお伝えする。

Play Onlineホームページ

URL　http://www.play-online.com/

最新ハードウェア情報をお伝えする新企画「Hardware Report」など、Web上でも続々コンテンツを増やしています。一度ご覧ください。

広告索引／広告企業URL

表2見開き	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006,007	メディアカイト	http://www.media-kite.co.jp/
p.008	アスキー	http://www.asciirocket.com/
p.009	メディアクエスト<㈱マイピック>	http://www.mediaquest.co.jp/
p.010	スクウェア	http://www.playonline.com/
p.011	P&A	http://www.panda.co.jp/
p.012,013,014,015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.016	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	http://www.japan.ea.com/
p.131	オーバートップ	http://www.messe-sanoh.co.jp/

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
www.tsy.co.jp
ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL：03-5272-8955 / FAX：03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

MICROSOFT® SIDEWINDER® STRATEGIC COMMANDER

マイクロソフト サイドワインダー ストラテジック コマンダー

www.microsoft.com/japan/hardware/sw/

リアルタイム
ストラテジー ゲーム
マイクロソフト
エイジ オブ エンパイア II
拡張パック：覇者たちの光臨

PC生活を楽しむための情報を、マイクロソフト製品ユーザーのみなさまへ　www.microsoft.com/japan/users/

●Microsoft、Windows、SideWinder、Age of Empires は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
●その他、記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。
●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」（電話:03-5454-7985）までご連絡ください。

マイクロソフト株式会社
パーソナルシステム事業部

Play Online 12 2000

株式会社デジキューブ

2000年12月1日発行　毎月1回1日発行　第3巻第12号通巻30号　1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道　編集人／宮崎秀規　編集長／長尾真樹　〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3444-5797（編集部）　電話03-3444-5765（営業）　電話03-3444-5926（広告）

T1117893120988

Printed in Japan　凸版印刷株式会社

©2000 DigiCube Co., Ltd.

雑誌17893-12　定価:980円 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi